

6
2004
ISSUE.118
科学普及出版社
家用电脑与游戏
Play!
FANTASY COMPUTER & GAME MONTHLY
PLAY十年 家游创刊十周年特稿
一场玩家的集体回忆
创刊纪念之超BT漫画大作
大逃杀:暗黑编辑部
光荣的储藏室
KOEI被人忘却的遗产
测试飞行
这次你真的玩上了天!
E3'2004完全参观手札
地牢围攻Ⅱ
侠客英雄传XP
斩妖除魔Painkiller
终极刺客:契约"全零"攻略
天堂Ⅱ全职业深入解析(二)
刀剑Online 阵法系统初探
小议武侠游戏文化渊源
文渊阁:这里禁止爱
毒蛇之攻击:RazerViper光电鼠标
平易近人的DX9诱惑:Radeon9550
GeForce6系列显卡技术分析
零售价:8.8元 www.playgamer.com
ISSN 1009-6183
06>
9 771009 618022
敬告:游戏有益身心 沉迷影响生活
内附50页攻略本
八佰拜购物赠券卡
20元×10次=200元
总值300万元购物券大赠送!
刀剑 ONLINE
国产网游动作大片，7月4日气势公测
搜狐 SOHU.com
像素软件 PIXEL SOFTWARE



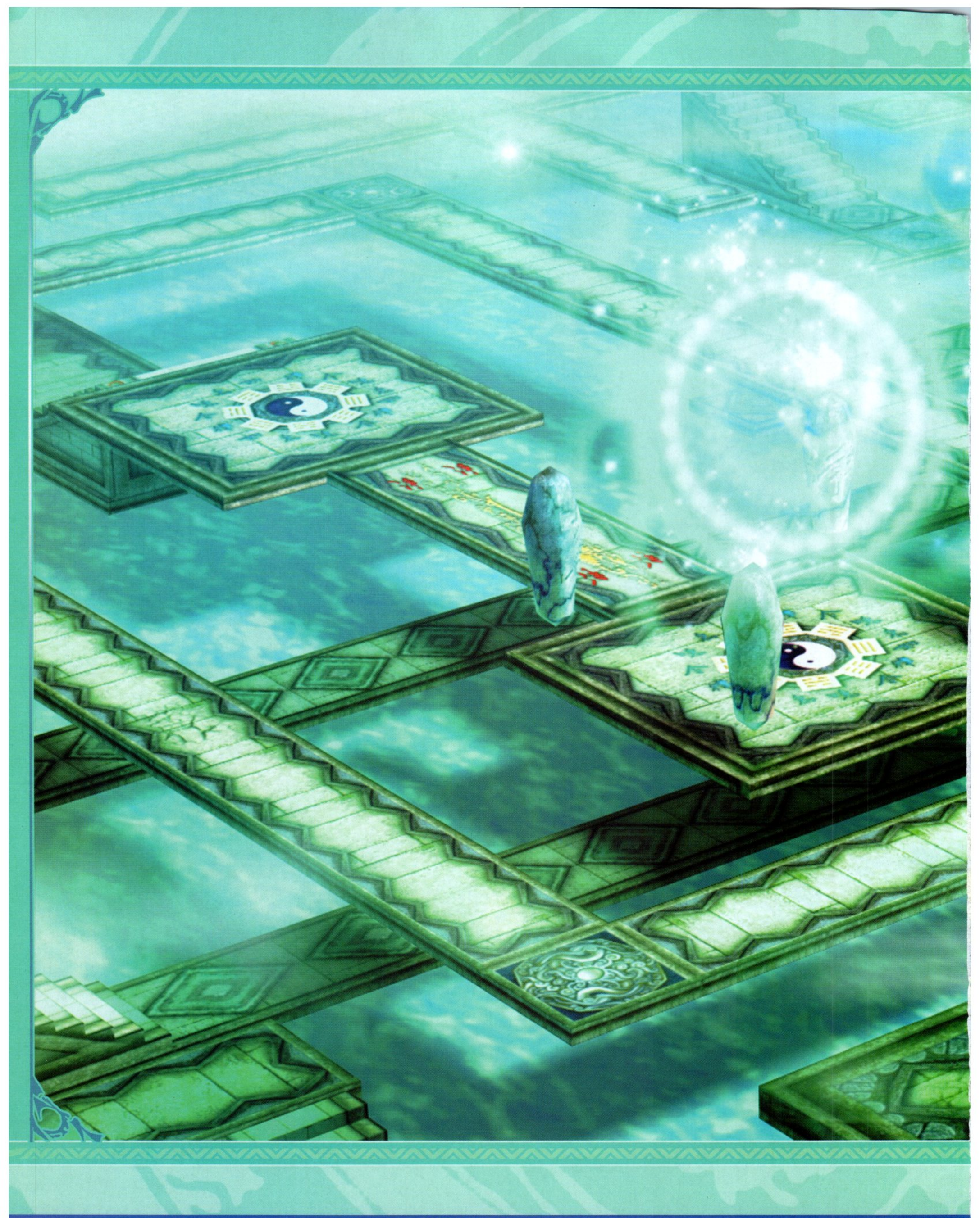
真善美武侠世界
www.ChineseKungfu.com
真善美出版社授权
智冠电子(北京)有限公司
相关游戏资讯敬请随时关注官方网站
www.wuxiaonline.com
毫无遮拦的畅所欲言，要你讲出你心目中的互动武侠
只要你告诉我们在你心中什么是《互动武侠》，这个古典与现代相结合的名字带给了你怎样的感觉；那么丰厚大奖即将敲响你的门。活动详情敬请参考官方网站。
以武侠沟通与世界互动
墨余生
琼海腾蛟、海天情侣、明驼千里、剑气纵横三万里
楚留香传奇、湘妃剑、孤星传
互动
武侠
www.wuxiaonline.com
你的武侠 你的世界
《互动武侠》等你主宰 6月中旬全面公测



金山2004年全新巨制 大型原创中华武侠网络游戏
网络版
剑侠情缘之兵临城下
www.jxonline.net
攻城革命一
四大神兵利器惊现武林
中国网游史上前所未有的攻城革命
攻城车
投石机
擂鼓军士
扛旗士兵
攻城革命二
七大要塞城市城主虚位以待
襄阳、汴京、扬州、成都、凤翔、大理、临安
攻城革命三
帮派之争再度升温
十大帮派
争霸无止尽
烽火连天
攻城革命四
七日循环帮战PK
开始攻城
攻城革命五
七诸侯割据独享特权
全新3CD客户端
6元
全新DVD客户端
6元
升级版1CD
2元
4月24日客户端全面首发,连邦及各大软件专卖店均有销售.5月1日攻城版本全面更新
发送短信 1717:您的咨询内容 移动用户发送到6008,联通用户发送到9008
闯江湖 结奇缘 赢取虚拟装备 立即注册剑侠情缘短信游戏 移动用户发JX到335529 联通发到935529
详细攻略请登录http://www.jxonline.net、http://jx.17173.com、http://games.sina.com.cn/z/jx 查看
《剑侠情缘网络版——兵临城下》在保持原有十大门派三大阵营等功能基础上，全新推出七大城市攻城战、太守擂台赛、黄金装备、超级BOSS、师徒系统、组队系统、婚姻系统等强悍功能。请登录到www.jxonline.net下载。
剑侠网络版官方网址:www.jxonline.net
合作伙伴: 连邦 全国销售总代理 电话:010-64421199-8285
欢迎到卓越网 JOYO.COM 订购
珠海金山软件股份有限公司 北京金山软件有限公司 联系地址:北京市海淀区北四环中路238号柏彦大厦20层 邮编:100083 总机:010-82334488 传真:010-82325655 客户服务电话:010-82326868 北京金山数字娱乐科技有限公司
客户服务电话: 010-82318282 网址:www.kingsoft.net 经销商订货热线:010-82325225/82325755 OEM业务热线:010-82334488-5121 集团购买热线:010-82325757 技术支持网址http://support.kingsoft.net
KINGSOFT
金山软件股份公司


wayi
让娱乐随手可得
The way it's
NVIDIA
meant to be played
鐵血三國志
SAN GUO ONLINE
炙热难耐 脱缰欲出！ 千军万马、大气磅礴的战争场面 波澜壮阔、成王败寇的英雄史诗……


北京华义游戏网
更多资讯敬请访问
www.wayi.com.cn




SOFTSTAR
仙劍奇侠传三
外传
问情篇



2004年6月号 总118期

主　　管:中国科学技术协会
主　　办:科学普及出版社
编辑出版:《家用电脑与游戏》编辑部
办公地址:北京市海淀区恩济庄18号院
1号楼1104室
邮政编码:100036
电　　话:(010)88146001
传　　真:(010)88117608
网　　址:http://www.playgamer.com
电子信箱:play@playgamer.com

主　　编:王潜
总 策 划:宋爱华
编辑部主任:刘威
编辑部副主任:梁华栋
编辑/记者:罗东东　谷岩　周越　石磊
美术编辑:胥斌　单非

广告总监:刘淑慧
广告经理:王忠伟　蒋同庆　李丽
电子信箱:ad@playgamer.com

发行经理:杜辉　王玚
电子信箱:publisher@playgamer.com

上海代表处:赵廷
电话:(021)58787033
电子邮箱:dagou@playgamer.com

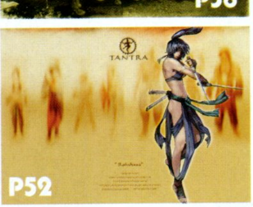
刊　　号:ISSN 1009-6183
CN 11-4490/TP
邮发代号:82-622
国内发行:北京市报刊发行局
国外发行代号:1359M
国外发行:中国国际图书贸易总公司
bk@mail.cibtc.com.cn
广告经营许可证:京西工商广字第0010号
印　　刷:上海腾飞照相制版印刷厂
定　　价:8.80元





P66





新作速递

电娱实况



P45


神話
RYL online
大型全3D网络游戏
内测在即
新界面 新任务 新道具
大陆官方网站：www.RYL.com.cn
聚友网络 UnionNet
YouxiLand
上海聚友宽频网络投资有限公司 客户服务热线：021 52305300 客户服务邮箱：Service @ RYL.com.cn

感念十年

《家用电脑与游戏》十岁了！

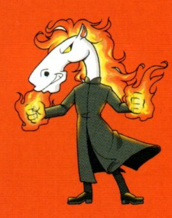
敲下这几个字后，我已经十分清楚接下去该写些什么，想起若干年前徐根宝那句著名的“谢天，谢地，谢人”，嘴角不禁漾起感同身受的微笑。

作为国内最早的专业电脑游戏杂志，“家游”在这十年里，需要感谢的人着实太多太多。简单的说，就是要感谢广大可爱的“家游”读者，感谢那些热心的“家游”作者，感谢所有游戏圈内的行业伙伴和游戏圈外关心支持这本杂志的人。便如鲁迅先生所言：十年携手共艰危，以沫相濡亦可哀。感谢你们，衷心地感谢你们！

虽然我们说，要从零开始，但显而易见的，忘记过往的十年是不可能的。十年的岁月所赐予我们的经验与教训、友爱与信心，将让《家用电脑与游戏》以一个全新的起点作为开端，正是：面壁十年图破壁，难酬蹈海亦英雄。

八年之前来到“家游”做这份我热爱的工作时，我正在读安德烈·纪德的《人间的食粮》。时至今日，我依然清晰地记得书中这样一段句子：“每颗星星都有好几个名字，它们各极其用。它们的运行看似平稳，实则迅疾，因而才炽热闪光。不倦的活力是它们急剧运行的动因，而光芒则是其结果。一种内在的意志推动着，指引着它们；一种美好的热情使它们燃烧，使它们消损，唯其如此，它们才璀璨绚丽。”这段话，送给我们自己，送给所有爱“家游”的人。

最后特别要感谢孙百英、祝维沙、高立新、宋志勇、赵震东等前辈，他们的远见、激情和勇气，使得十年前的那个夏天在我们的记忆中如此与众不同。



小马
awei@playgamer.com



E3 2004，继往开来！









特别企划

文渊阁

玩家广角

游戏观点

大话家游




你的心是什么颜色?
超史诗网游巨作即将登场
密傳
爱你5000年
TANTRA
www.tantracn.com
欢乐数码
HanbitSoft
客服电话：(028)84399455

广告索引



封面	搜狐
封二	智冠电子
1	金山公司
2	华义软件
3	华义软件
4	寰宇之星
5	寰宇之星
7	聚友网络
9	欢乐数码
11	奥兹假日
12	梦工厂网络
13	梦工厂网络
14	金玉天立
15	金玉天立
16	娱乐通
17	空间互动
18	福州网龙
19	Chinajoy
20	美国艺电
21	东方娱动
22	东方互动
23	东方互动
24	亚洲互动
25	亚洲互动
26	欢乐星空
27	欢乐星空
64	奥美电子
65	奥美电子
封三	800BUY
封底	光谱博硕

副刊封面	上海网通
副刊封底	福州网龙

HITMAN CONTRACTS

P12

PLAY! 强攻目录

P24



P4



梦工厂开山巨作
大侠的爽 魔头的酷
侠义道
夢工廠
www.xiayidao.com
6月底激情公测
摆地摊 找老婆 炼珍宝
换奇装 招替身 拜兄弟 爽！
掏点极品得去最危险的地方哦！
老婆受伤了T_T，我在替她打通经脉，运功疗伤。
哇噻！第一次见四个孔镶宝石的极品腰带啊！


我的江湖 我做主
无帐号
玩游戏
咨询电话
028-85170492
华夏武功圣地 奇人异士云集
侠魔争霸武林 结盟建帮 共抵倭寇
任督二脉贯通 一世高手 唯我独尊
屠龙刀惊现 天下我有




绝对女神
Gate to Heavens
Live & Stylish Fantasy Action RPG Full 3D MMORPG
绝对女神风惊云变
高潮迭起激情四射
旧貌换新颜
改版迎公测
详情参见 www.gth-online.com.cn
JYStech
授权
金玉天立软件科技
运营
北京金玉天立软件科技开发有限公司 总机：010－65571166
客服：010-65570303/65572929 e-mail:gm@gth-online.com.cn


热烈庆祝网龙（中国）公司成立五周年！
TQ 天晴数码娱乐
TQ Digital Entertainment
征服
Junnet
网上垂询：http://zf.91.com 研 发：天晴数码娱乐
总代理：网龙（中国）公司 总经销商：骏网联合科技有限公司
"征服"网财计划全力提升您网站价值 http://zf.9 1.com/join/web/
发送您的联系地址至 TQFK0018@ND.COM.CN 信箱即有可能获得《征服》超酷海报及精美攻略手册



第二届
中国国际数码互动娱乐产品及技术应用展览会
娱乐
无极限
CHINA JOY
CHINA DIGITAL ENTERTAINMENT EXPO & CONFERENCE
Game
Never
Ends
2004年10月5日-7日
上海新国际博览中心
第二届中国国际数码互动娱乐产业高峰论坛
第二届游戏角色扮演嘉年华
ChinaJoy杯展会优秀游戏评比大赛
ChinaJoy电子竞技大赛
21世纪未来数码港展示区
主办单位：
中华人民共和国新闻出版总署
中华人民共和国国务院信息化工作办公室
中国国际贸易促进委员会
中华人民共和国国家版权局
承办单位：
中国出版工作者协会游戏工作委员会
北京汉威国际展览有限公司
首要支持媒体：
sina新浪
Play!
承办单位：北京汉威国际展览有限公司 地址：北京市海淀区北三环西路11号,高德写字楼123室,100088 联系人：栾逊先生、漆延征先生、于昆先生、崔颖小姐、陈卓华小姐
电话：+86-10-82090810/82090817 传真：+86-10-82090953 Email：howell@howell.163.com 数码专区：上海聚诺商务咨询有限公司 地址：上海市天目西路218号2座3604室（嘉里不夜城） 联系人：唐烨斌、杜浩、蔡勤琴、张二琰 电话：+86-021-33035544/33030544/63540445 传真：+86-021-33035544*19
Email：Yebin@sh-joinow.com Manager@sh-joinow.com
www.chinajoy.net



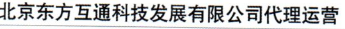
参加自由式
风格的革命
增强的EA SPORTS自由风格控制
场上球员自由式
打造冉冉升起的王朝
增强的EA SPORTS在线***
现场演奏
RAPTORS
EA SPORTS
NBA LIVE 2004
5月20日已上市，快去抢购吧！
建议零售￥69
本产品带有镭射防伪标志。
请注意区分正品产品。
尽享速度、力量、胜利带来的无尽乐趣！
NEED FOR SPEED
UNDERGROUND
极品飞车：地下车会
5月20日已上市，快去抢购吧！
建议零售￥69
本产品带有镭射防伪标志。
请注意区分正品产品。
为更高的速度仔细调节
二十种世界上最热门的改装汽车－本田、尼桑、丰田、三菱等更多车型。
提供上百种真正的改装零件－车身组件、喷漆组件、车轮、增压涡轮、氮化气等。
甩尾、短程高速、标准圈数、外加在线喷油比赛。
最热门EA GAMES TRAX音乐，包括Mystikal，Crystal Method，Rancid，Overseer和Rob Zombie。



战略模拟
六月即将上市！
信徒II
精灵之崛起
● 33个新的精灵部队和24种新魔法咒语；
● 游戏共设计了5次大的战役，7次小的冲突；
● 全新的战斗系统和主题音乐；
● 新增加的英雄系统提高了游戏的自由度；
● 支持多人游戏，可以通过局域网、互联网、网吧对战；
● 精灵的崛起包含完整的《信徒II：黑暗预言》的汉化版本。
简体中文版 零售价：49元
即时战略
Fight For Your Rights!
无人地带
No Man's LAND
火爆热卖中！
见证北美洲300年发展历史：
◆人类的历史就是一部战争史，游戏从十六世纪的殖民地建立到十九世纪大规模定居，从殖民者开始，到美国独立战争，覆盖了广阔的历史年代。
◆美洲大陆上六大种族供你选择，每一个民族都是不一样的，独特的兵种和建筑。
◆游戏提供了三大战役：西班牙人战役、印第安人部落的传说、英国家庭的历代史超过30个任务，让你尽情领略美洲大陆的壮美与沧桑。
◆全3D引擎，使得游戏的画面超常的逼真，茂密的丛林、积雪的高山、蔚蓝的大海还有各种珍禽猛兽绝对让你能有置身于美洲大陆的感觉。
cdv
RELATED DESIGNS
简体中文版 零售价：49元
模拟经营
航海大时代
海盗王
火爆热卖中！
◆ 游戏开设新手训练功能，使玩家可以迅速上手；
◆ 全3D的海战场景，逼真地展现出一场场惊心动魄的大海战；
◆ 16个惊险曲折的任务，包括寻找失事的船只、营救遇险商船、追捕邪恶的海盗、袭击敌人的城镇等，让你充分体验以海为生的乐趣；
◆ 人性化的设计，游戏提供了5种级别的难度供玩家选择，以满足不同程度玩家的需求；
◆ 根据真实的历史素材，游戏制作出12种不同风格的航海战船供玩家选择；
◆ 本游戏横跨整个加勒比海地区，无论从海域面积上还是游戏中所经历的历史时段上，都堪称是更大、更全的航海类游戏。
简体中文版 零售价：49元
北京东方娱动科技有限公司 地址：北京市海淀区青云里满庭芳园A座1607室 电话：010-62160325-1002 网址：www.oegame.com 邮编：100089


A3
II 王道
尸骨之道 KING ON THE CORPSE


ACTOZ ANIPARK


北京东方互通科技发展有限公司代理运营


www.A3.com.cn


东方互通



披星戴月凌絶頂
拔劍問不平
仙子執手 卷香琴韵
曲盡歌残樽
死生尋常窮异境
剪燭論英雄
石火電光 易巢鵠鳳
疑在畫圖中
WWW.TENDEES.COM
亚洲互动
ASIA INTERACTIVE
WWW.AIJOY.COM
瞬间科技
ENERGY MIND
地址：北京市朝阳区十里堡 佳邦2000 B座701室
电话：010-85865570/71/72 邮编：100025



書魂道
天地
WWW.TENDEES.COM
WWW.TENDEES.COM
WWW.TENDEES.COM
天地无限
邀你同行



热烈祝贺《家用电脑与游戏》创刊十周年！
北京欢乐星空科技有限公司 敬贺
大众软件
WWW.POPSOFT.COM.CN
Play!
游戏天地
游戏基地
GAMESPOT
CHINA
sina 新浪游戏
联合推荐
◎ 极度稀缺真金白银亲情奉献珍藏版，全国限量2004套，内含物品：游戏音乐、开光制作过程光碟，图示四大银制护身物品。来自高山佛教国度尼泊尔手工制作西藏大昭寺活佛开光。（仅限以下媒体读者订购：大众软件、家用电脑与游戏、电脑商情报、新浪网、游戏基地），定价：恒星太阳价198元。
「银制六字真言吊坠」
「银制护身手链」
「银制六字真言戒指」
「银制六字真言护身符」



历时三年呕心沥血欢乐星空第一星
真·封神演义
○ 自制 3D 奇幻动作多结局 ACT 巨作
○ 媲美 PS2《真．三国无双》，PC平台新体验
○ 独步天下的五大系统：五行技能、武器多样化、
马车系统、法宝系统、角色多样化
○ 国人自制 3D 引擎，魅力惊人体现。
A.『细』惊人的人物成像
B.『大』超大规模战斗
C.『快』畅快的人物动作
D.『动』细致的人物贴图
E.『炫』目炫神迷的特效
F.『壮』壮观华丽的场景
○ 深入人心的剧情、高自由度游戏路线、
游戏节奏顺畅明快、直觉式操作接口、
纸娃娃武器装备系统、超越传统的人物系统、
最新技术制作的顶级声光、摄人心魄的场景、
超大量的招数动作、实时战斗随遇随战、
声势浩大的作战场面、绝招、法术、合力技，
强烈刺激肾上腺，让你一路
爽到底!!!
诚征全国经销商
HSF
Happy Star Field
北京欢乐星空科技有限公司
北京海淀区上地信息产业基地信息路1号国际创业园1号楼21305#
电话：010-82895428 82895429 传真：010-82895428
网址：http://www.hsfgame.com 邮政编码：100085
INTERWISE
标准版
69元
恒星太阳价



月记

是的，是的，我知道，在这里谈E3很俗……但是没有办法，在这个貌似资讯爆炸的时代，我们其实对新闻并没有什么太多的选择权。那么就厚起脸皮说E3吧。

事实上E3只是一个引子，显得我比较关心时事不老土。因为在E3上，所有的大作都不值一提，真正的巨大暗流其实只露出了一点点浪尖——这暗流便是“MOBILE”，一种全新的游戏平台。在去年的E3，手机游戏只有N-Gage的亮相还只能算个不大不小的事情，而在今年，已经有数十款手机游戏出现在各大公司的摊位上。在这份长长的名单里，我们看到了许多显赫而熟悉的名字：最终幻想、勇者斗恶龙、双截龙、摩托GP、合金弹头、无冬之夜、忍者龙剑传、信长之野望、大航海时代、侍魂……嗯，是什么力量让这些来自于TV GAME和PC GAME的大作们全都会聚在“MOBILE”的旗下？

2004年，全球手机用户13.54亿。根据著名市场调查公司In-Stat/MDR的预测结果，这个数字将在2007年翻一番。全球最大的手机制造商——诺基亚的主席Jorma Ollila更是放出“大预言”称，到2015年，手机用户会到达40亿，占全球总人口的一半。装备手机就像你每天出门得穿鞋一样普遍。

如果真有那么一天，该欢呼的不仅仅是手机厂商。注意！40亿的数字不仅仅是手机，而是每一个人都会有一台游戏机，总数达40亿（很难相信在2015年还会有没有游戏功能的手机）！相比一下，即使是“世界上销量最大的游戏机”GameBoy，自推出至今十几年也“不过”是“上亿台”的总销量而已。也就是说，在2015年，只要有十分之一的手机用户愿意拿他们的手机来玩游戏，这个看似可怕的天文数字就会轻易的被成倍成倍突破了！

哦，哦，这位同学说了，不会有那么多人拿手机玩游戏的，而且要大叔们（譬如说俺爹这种级别的人物）花钱去买手机游戏，简直就是天方夜谭！没错！不过，十年后，到了2015年，谁是大叔？不是俺爹，而是你我，2004年的青年才俊，玩游戏成长的一代！柴猫我那时30多岁高龄，估计看着文章的读者老爷们那时也是这般年纪上下。每天上班累得要死，家里还有老婆孩子，想玩电脑游戏或者PS 5或者XBOX 4？显然是不可能。偷偷带着PSP 3或者是GBA SSSP吧？对不起，你觉得尊夫人会容忍你把钱浪费到这种无聊的游戏娱乐产品上？到那时候。拯救我们这个庞大人群的还有什么？只有伟大的“MOBILE GAME”！它几乎就是为了我们，这些2015年的社会中坚而设计的：

首先，便于携带，我们在地铁、公车、火车和飞机里玩，有了私家车？那么可以在堵车的时候玩；

其次，行动隐秘，可以躲在家里的卫生间里玩，可以在办公室偷着玩……

第三，费用低廉，相对简单的手机游戏不会像那些TV GAME和PC GAME大制作那样花掉你太多的钱，而且作为拿薪水阶层，一个月一两款游戏还是买的起的。最重要的是，可以直接通过话费支付，无盗版之虞，又可在夫人面前瞒天过海。

所以，不需要先知的脑袋，也能预言，到了2015年，昔日的游戏玩家们，此时的社会主流人群，都会成为“MOBILE GAME”的用户。

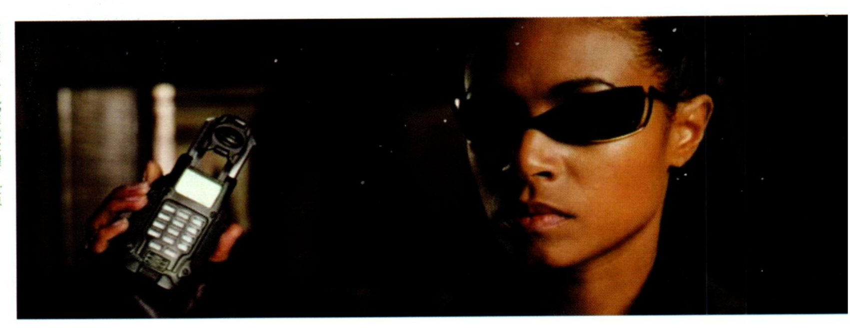
1/10？400000000用户？太保守的估计了，成本而已。

现在到2015年还有十年，“MOBILE GAME”将从一个部落发展为一个拥有数以亿计人民的帝国。比所有的TV GAME、PC GAME平台都更强大的帝国。当然，在这十年里，还有很多的问题要解决：手机游戏标准的统一，手机游戏与一般游戏在设计上的差异，手机电池的续航能力瓶颈……等等，不过，我相信，在如今商品经济的社会，只要有了利润这玩意，自然会有人把一切都做得妥妥帖贴。而我们所需要做的，只是等待这个“MOBILE GAME”时代的到来而已。

在那个时代里，我们打开手机，一边下载最新的游戏，顺便到最近的报摊，拿一本2015年6月号的《家用手机与游戏》。■

柴猫
chaicat@playgamer.com


谁掌握了手机，谁就掌握了世界





GIRL

又是一个月过去了，五·一长假我什么事也没做，只是找了个老网游，隐居了几天。结果遭到朋友的鄙视，说那个老游戏有什么好，要没有节日优惠这些活动，估计平时都没什么人玩，你居然还这么上瘾。我说，我又不全是为优惠才玩游戏的，放眼看看，现在哪个网游不是拿活动吸引人，又是双倍经验又是免费体验的，可是你会因为这就去玩么？不喜欢的还是不喜欢。话说回来，老游戏总会有老游戏的魅力，不是有那么一句话么：网游里总是不会缺少死忠的玩家，就算到服务器关闭的最后一刻，也还是会有一些人坚守在里面，这叫做感情！

其实对游戏的选择性，可以说，口味是个人的，无论商家怎么引诱，该做出选择时，还是会有自己的主见。不要说玩家太挑剔，对游戏没感情，非要拿什么大奖大礼包的花招来诱惑他们才肯上钩，这种说法不准确。玩家的挑剔，其实是因为见多不怪造成的，浅尝辄止，并未真正的投入角色，自然也无法完全领会游戏的乐趣，所以没办法喜欢上，所以没感情，所以他们会在众多新网游中跳来跳去，然后郁闷的说，最近真无聊啊，没什么可玩的！当然，这不应该怪任何人，如果真要找原罪，那就怪现在的网游太泛滥吧。

近日在QQ上遇到曾经一起“奋战”在游戏中的朋友，我对他说，游戏又要出新版本啦，可以转生天神，角色造型好酷啊！他说，你还在玩么？其实我很怀念我们大家聚在一起的时光，我现在换了很多新区玩，都找不到曾经的那份快乐心情了。我想了想对他说，我也挺怀念从前的，也许是因为那时候我们都很投入自己的角色吧。

投入过，爱过，恨过，放弃过，然后又重新开始，这一切的动作都不是别人要求你的，而是发自内心的，这样的游戏才值得怀念。所以，我一直坚持玩着自己喜欢的游戏，认真投入每一个角色，不贪图短暂的虚荣，我觉得，这样才叫玩游戏！

其实进入5月，新网游我也尝试过两款，都是被炒得火热的产品，其中一个就是《科隆》。这款游戏很多地方设计的不错，尤其是战斗时，无论什么职业打起来动作都很流畅很爽，特别是法师职业，不但魔法效果灿烂而且威力巨大，唯一不爽的就是卡机，看来eSofnet的老毛病还是没改。不过游戏整体过关了，但我终究没能坚持玩下去，第一是服务器太卡，第二是游戏平衡性有待加强，最初我选择战士职业进入游戏，结果无论去哪个地域，都被法师用群体攻击魔法疯狂抢怪，无奈之下删了战士选了法师，而我的一位最初选择做牧师的朋友，后来也抱怨说牧师系没有强力攻击技能，只能跟着别人屁股后面跑，生存问题很严重，最终放弃了牧师而当起了刺客。当然，在内测阶段有什么问题都是可以调整解决的。九游作为代理公司，其态度也相当诚恳认真，玩家的意见或游戏BUG都及时汇报给制作方，游戏品质会不断提高的。就拿“黑洞”事件来说，若在以前早已成为毁掉一款游戏的导火索了，而这次，九游的处理还算及时，因而避免了事态恶化。

黑洞和大黑洞是内测尚未开放的任务地牢，5月6日在服务器维护后，出现了一个重大BUG，导致玩家可以自由出入该区域，并且里面没有怪，玩家可以反复完成任务刷经验。在官方接到BUG但还未来得及解决时，有部分玩家在官方论坛散播消息，导致大批玩家顶风作案，利用BUG疯狂刷等级，几天之中竟然惊现了178级的角色！因为《科隆》内测有个公会争霸活动，所以刷等级的行为，严重影响了竞争的公平性，各公会负责人强烈抗议，事情闹得很大。对此，九游很快采取了措施，5月9日官方发表声明：凡是利用此BUG进入过大黑洞和黑洞的玩家，全部回档到进入前的状态，大黑洞和黑洞关闭，等待进一步的测试。事情平息，尽管有些玩家觉得九游也应负一定的责任，而另外一部分玩家则严厉指责利用BUG急功近利的玩家缺乏“素质”，大家各执一词，不过《科隆》的内测总算可以继续平稳的进行下去。这让我们似乎看到一些希望：游戏公司终于可以真正认真的为了维护游戏环境和玩家利益做事情了，这是件好事。

不过，也有些事情是我们难以预料的。特别巧合的是，5月9日台湾省《天堂Ⅱ》突然紧急停机维护。起因是，从当日凌晨开始，部分L2服务器中出现金钱异常的情况，玩家所持金额骤然增加了4千万到14亿之多，很多挂机贩卖道具的玩家惨遭洗劫，所有销售的物品被抢购一空，一些玩家试图转移账号中的财产，也有玩家担心会回档而聚集在古鲁丁城外拿屠杀警卫出气。官方在接到警报后，对出现问题的服务器进行了紧急维护，短的3分钟长则20分钟。5月10日中午11点左右，台服全面关闭维护，中午12点官方发布公告称“因系统调整，服务器延后开启。”直等到晚上10点，台湾《天堂Ⅱ》运营以来最重大的一个公告在官网公布：“有关金币异常事件的处理工作已告一段落，9~15服务器的资料将回复至5月9日上午6:00，同时决定补偿3天游戏天数给5月10日上午11:00以前开启《天堂Ⅱ》付费机制的客户。所有服务器将于今晚23点开放。”此公告一出，玩家哗然，当晚，此新闻时实页面被点爆多次，据说点击率高达20W次。

玩家们的普遍意见是，不能接受官方武断的处理结果，他们在为自己付出的时间和损失的金钱抱怨，我询问了国内几位还在台服奋战的朋友，据他们说，因这次事件所造成的直接损失就有800~1000W。自从自动贩卖系统BUG（兜售金额超过1亿，商店物品价格变负数，进而使物品变成免费）被披露以来，L2所面临的问题越来越严峻，有些玩家不免疑问《天堂Ⅱ》这是怎么了？

与此同时韩国《天堂Ⅱ》所有服务器也紧急关闭停机，据推测应该与台服金币事件有关联。究竟是黑客袭击，还是游戏出现了致命的BUG？该事件是否会影响《天堂Ⅱ》大陆内测甚至运营的进程？大家都惴惴不安。但截至本文发稿，依然未得到韩国方面更进一步的消息。

本想找些轻松的话题结束这次月记，不过，因为始终在为《天堂Ⅱ》的命运担心，所以实在轻松不起来。最近在台服《天堂Ⅱ》玩的朋友还透露说，目前国内的一些大型L2公会组织，正在秘密研究自己公会专用的游戏脱机外挂，有些还计划实现自动PK功能，我听后很难接受。为什么，要把一个美丽的世界，变成利欲熏心的战场呢？为什么，要把一个纯净的世界变得充满邪恶与不公？那些没有了盲目的破坏和短暂虚荣的游戏，难道就不能成为我们认真投入的世界了么？急功近利者终将使游戏不再是游戏，真不希望有一天，我们会被别人嘲笑，嘲笑中国没有玩家，而只有作弊者！“这是个美丽又遗憾的世界，我们就这样抱着笑着还流着泪。”网络与现实，尽管很难分辨，但是，我希望我们用感情去游戏，而不是用欲望！■

雪舞 <snow@playgamer.com>



第二届 ChinaJoy 移师上海，组委会访美参加 E3

5 月 10 日，第二届中国国际数码互动娱乐产品及技术应用展览会（ChinaJoy）新闻发布会在北京召开。为鼓励中国民族游戏的自主研发，推动游戏产业健康有序地发展，支持正版产品，正确引导青少年健康、适度地使用游戏产品，新闻出版总署等有关部门把 2004 年定为“中国民族游戏产业年”并决定第二届 ChinaJoy 展会于 2004 年 10 月 5 日至 7 日在上海新国际博览中心隆重举行。

第二届 ChinaJoy 展会的主题是“自主创新、健康体验，振兴中国民族游戏产业”。本届展会期间将举办“中国国际数码互动娱乐产业高峰论坛”及精彩的大型配套活动。电子竞技和游戏角色扮演嘉年华都将超出首届的规模，其中 Cosplay 嘉年华除了厂商参与部分外将吸收社会团体的表演。展会还将进行“ChinaJoy 最受欢迎的游戏投票活动”。在第二届 ChinaJoy 展会上，《家用电脑与游戏》杂志将继续以首要平面支持媒体的身份积极参与报道。

另据悉，ChinaJoy 组委会代表于 5 月 11 日顺利抵达美国洛杉矶，并于 12 日开始了本届 E3 的商务会面活动。E3 展会的首日，组委会代表首先与美国索尼在线娱乐公司（SOE）亚洲副总裁就第二届 ChinaJoy 情况做了详细说明，SOE 表示将积极参与。下午 ChinaJoy 组委会代表与美国 E3 组委会代表进行会面，双方从展会角度以及两国产业发展状况相互交换了意见。E3 组委会对首届 ChinaJoy 的成功举办表示祝贺，同时表示美国娱乐软件协会有意保持与 ChinaJoy 组委会良好的联系，希望与中国游戏工委建立长期合作关系。组委会代表还重点会见了包括任天堂、维万迪、Activision、Bandai、TECMO、GameSpot、世嘉、Acclaim、LucasArts 等国际著名娱乐内容供应商、出版商。会见中各大公司对首届由中国官方行业主管部门主办的 ChinaJoy 取得的成功均表示祝贺，他们表示将继续关注第二届 ChinaJoy 的筹备计划，适时将会积极参与其中。



魔力宝贝精心打造“新生代”，全新 4.0 版激情上市

由日本史克威尔艾尼克斯公司研发，北京网星公司运营的《魔力宝贝》，迎来了历史上最大的改版更新。这款备受瞩目的游戏以其融合可爱与精致的日式漫画风格赢得了玩家的喜爱，这次终于以全新的面目展现在内地玩家面前。



4 月 21 日的北京凯莱大酒店，主题为“新生代的选择”的《魔力宝贝 4.0》上市暨玩转魔力 SHOW 娱乐活动发布会吸引了 80 多家媒体的热情参与，大家在感受《魔力宝贝 4.0——乐园之卵》的同时，也充分体验了全新版本所带来的“新生代、新生活”。

网星科技副总经理林阜民在会上介绍说：“魔力 4.0 在继承了《魔力宝贝》一向优秀品质的基础上，制作效果由原来的 2D 变成了 3D；所有人物肖像设定由日本知名漫画家重新精心设计。同时，游戏的战斗系统、精灵变身系统、宠物系统都有重大的变动和更新。”

据悉，《魔力宝贝 4.0》正式版本于 4 月 25 日在全国同步上市。

网游测试新模式，《航海世纪》尝试第三方测试

网络游戏投入市场，一般要历经封测、内测和公测几个阶段之后，才会最终进行商业化运作。而苏州蜗牛电子则提出了一种新的测试模式——“第三方测试”，将其历时三年、耗资两千万开发的 3D 网游《航海世纪》交由连邦软件等四方联合对其进行测试。



在 4 月 20 日召开的新闻发布会上，蜗牛电子与江苏软件产品检测中心、游戏基地、连邦软件以及风暴测试等四方签署了一项“第三方测试”合作协议，由此，《航海世纪》成为国内首款进行第三方专业测试的网络游戏。

蜗牛电子总经理石海表示，将《航海世纪》交由第三方进行测评，能保证对游戏品质作出更加客观公正的判断，同时也能对游戏本身存在的不同程度的问题进行更加全面的发掘和完善。

《富甲天下 4》Online 功能正式启动

让玩家期待的《富甲 4》Online 功能 4 月 30 日正式启动。玩家到 www.ttime.com.cn 下载关于网络部分的更新档，就可以正式开通了。

登录网络后，可以进行标准赛、挑战赛，玩家除了可以在富甲小铺买卖物品之外，富甲 online 还提供地摊系统，让玩家之间可以互通有无。

在对话热键接口中设定自己常用的对话后，玩家在聊天室或游戏中就能利用 F1-F12 键快速输入对话。当聊天室设定为公共频道时，玩家在聊天室的对话可被所有其它玩家看到。

13 场官司终告结束，Wemade 与 Actoz 达成和解

近日据韩国媒体报道，Actoz 和 Wemade 在韩国法院的调解下，就与中国运营公司的关系、分成比例、拖欠费用支付、产品的共同所有权等问题达成协议。

根据协议，《传奇》和《传奇 3》在中国的运营代理现状获得了相互承认，互相拖欠的分成费将得到支付，两家韩国公司间的《传奇》纠纷最终以和解告终。

从 2003 年初 Wemade 和 Actoz 单方面终止与盛大的《传奇》授权合同以来，《传奇》纠纷历时 1 年有余。随着 Actoz 就《传奇》续约盛大、Wemade 将《传奇 3》授权光通，《传奇》在国内的局势逐渐稳定，但韩国两公司矛盾逐渐激化并在 2003 年 Wemade 单方面收回《传奇》在韩收费权后达到极至。

2004 年 2 月 10 日，两公司接受了汉城地方法院的调解，Wemade 暂时恢复了 Actoz 的收费账户，《传奇》的韩国收费危机得到化解。4 月 29 日，Wemade 公司宣布与 Actoz 正式达成和解，双方对《传奇》系列共同著作权所有者的身份再次予以确认，盛大续约《传奇》的权利金全部归 Actoz，而 Wemade 则可从 Actoz 分得 70%的分成费；光通签约《传奇 3》的权利金全部归 Wemade，但 Wemade 需将 20%的分成费分给 Actoz。双方还约定互相支付以前拖欠的分成费。

金山上演“狂野周末”大型玩家同城会

4 月 24 日，金山公司“狂野周末”——《剑网》大型玩家同城会第一站在北京举行。金山公司掌门人求伯君、金山副总裁王峰、游戏音乐第一人罗晓音、攻城大使歌星阿朵等前来参加。会上，金山公司正式发布《剑侠情缘网络版》攻城版本。



同城会首先由金山掌门人求伯君致辞，他表示：对游戏的爱好和对武侠的共同梦想让我们欢聚一堂，相约在游戏世界。随着攻城版本的推出，金山将把更全面、更完善的武侠世界展现给广大的玩家。金山副总裁王峰也在会上表示：金山《剑网》自推出以来，一直为广大玩家喜爱，目前同时在线人数达到 15 万人，注册人数超过 1000 万。截止攻城战开放，《剑网》共有 32 组服务器为玩家提供服务，金山计划在今年共架设多达 100 组服务器，为全国各地的网游爱好者提供更优质便捷的服务。金山《剑网》将以攻城版本为契机，一举实现年初定下的“年底同时在线 20 万”的目标，夯实进军娱乐产业的根基，打造全新金山娱乐品牌。王峰还表示：此后在近一个月的时间内，金山将在全国 9 个城市举行同类的大型玩家聚会。

同城会现场，攻城大使阿朵亮相演唱了《盛开》，把火热的现场气氛推向了高潮。这首歌曲是高晓松为《剑侠情缘网络版》攻城版本专门打造的巡演歌曲。游戏音乐第一人罗晓音也登台亲自演绎了《这一生只为你》。另据悉，金山有计划在将来投拍《剑侠情缘》电视连续剧，目前剧本已经开始创作。

盛大游戏嘉年华完美谢幕



5 月 7 日，盛大游戏嘉年华在浙江杭州圆满落幕。五一黄金周期间，杭州乐园和宋城盛况空前，游览人数总计逾 30 万。

盛大网络此次携手国内最大的民营旅游投资巨头宋城集团，在杭州乐园和宋城将《传奇世界》等逾 10 款网络游戏落地。在现场，盛大游戏内的场景和角色真人秀随处可见，来自全国各地的玩家游客积极参与各种活动，气氛热烈非常。

据悉，盛大网络与宋城集团的合作，迪斯尼主题乐园是主要参照对象。借鉴迪斯尼模式，盛大正逐步介入与网络游戏互动的教育板块、相关出版物、电视节目和音乐等，欲打造互动娱乐传媒集团。此番落地传统的主题游乐市场，是盛大由单一网络游戏运营向全方位娱乐平台跨越的一次试探。

北京银冠电子出版有限公司、美国艺电有限公司北京办事处
关于《FIFA 2004》、《指环王：王者无敌（中文版）》的联合声明

近期以来，我银冠电子出版有限公司，以及美国艺电有限公司北京办事处接到若干咨询电话，许多用户向我们反映，美国艺电有限公司的体育运动类游戏《FIFA 2004》以及角色扮演类游戏《指环王：王者无敌（中文版）》已经确定由某公司经销、销售，并向我司及美国艺电有限公司证实。

体育电子游戏业内著名的 EA SPORTS 品牌，从 1996 年在国内正式发行 FIFA 系列游戏以来，到《FIFA 2003》，已经连续在国内正式发行了 10 款 FIFA 系列游戏。作为拥有广泛爱好者的《指环王》小说、电影系列产品之一、获得新院线（New Line Cinema）正式授权开发的 EA GAMES 游戏《指环王：王者无敌（中文版）》，同样极具知名度和拥有极高的品质。而不实信息的流传有可能造成经销商不便和消费者混淆。

故此，我北京银冠电子出版有限公司、美国艺电有限公司北京办事处联合声明：

《FIFA 2004》以及《指环王：王者无敌（中文版）》目前没有在国内正式出版，特别是《指环王：王者无敌》，正在履行国家相关管理部门的检查审批程序，因此并没有获得国家相关管理部门的正式的发行批准。在这种情况下，没有确定国内的经销、销售代理商，更不会在未经国家主管部门批准发行的情况下进行预先销售。特此敬告各经销商及消费者。

如各经销商或者消费者因此遭受的任何损失，与我北京银冠电子出版有限公司、美国艺电有限公司无关。

对于获得批准、可以正式发行的产品，我们会及时在 www.ea.com.cn 上公布该产品的经销商和代理商信息，以便消费者可以最快的速度获得正版产品。

维护合法企业的合法权益，维护广大玩家、消费者和经销商的利益，促进正版软件业的健康发展。

北京银冠电子出版有限公司　　美国艺电有限公司北京办事处

《魔兽世界》制作人访华召开媒体见面会

应第九城市邀请，暴雪娱乐两位高层员工 Shane Dabiri 与 Eric Avila 于 4 月 29 日抵达北京，在长城饭店召开了访华媒体见面会。会上，Eric Avila 现场演示了暴雪首款网络游戏《魔兽世界》，Shane Dabiri 则接受了多家媒体记者的提问。

当记者询问 BETA 测试结束和在中国国内展开测试的时间时，Dabiri 表示：进行测试的目的是为了更好的检验产品可玩性，根据玩家的意见及时改进，并且不断加入新角色或新任务，直到玩家满意为止。BETA 测试的推进要根据游戏进度和需要，听取玩家意见，比如新增加了种族或新地图时，就会做一轮测试去验证更新内容的合理和稳定性，暴雪希望把游戏做到完美后再推出。目前 WOW 正在与九城合作汉化中，在中国展开测试的时间未定。



谈及 WOW 这款产品的玩家定位时，Dabiri 说：暴雪拥有巨大的玩家基础，分别覆盖了暴雪多年来的优秀作品，暗黑、星际和魔兽的玩家们属于高端玩家群体，拥有一定的游戏经验，而 WOW 主要面向对象则是那些不了解暴雪或没有游戏经验的玩家，让玩家可以在 WOW 的世界里感受自由和娱乐的气氛。

当被问及 EQ、《魔剑》等欧美游戏的前车之鉴以及暴雪如何应对国内外挂现象时，Dabiri 表示其他网游没有成功是因为对本地化市场没有很好的理解，暴雪会到每个地方切实研究各地玩家的要求。外挂突出的情况是复制，WOW 的系统会对所有物品进行记录，如果有复制的物品，系统会自动删除。对于加速问题，程序有专门的方法来对付。暴雪会和九城一起来做好客服和线上管理。

《刀剑 Online》内测异彩纷呈

5 月 18 日，《刀剑 Online》第四阶段内测正式开启，承袭前三个阶段以神兵利器命名的风格，这一阶段内测代号“小李飞刀”，寓意《刀剑 Online》势不可挡，例无虚发。

内测进行的同时，《刀剑 Online》的线上活动也精彩连环。首先是在玩家中引起强烈反响的 flash 大奖赛，在这些精心制作的 flash 中，不仅展示了《刀剑 Online》的创意和游戏品质，更体现了制作者对于游戏的挚爱和深入了解。

五一长假期间进行的十大帮派评选活动，在玩家的热情参与下选出了在玩家中最具人气、最有实力的帮派，这些帮派获得了一定数量的内测号并拥有了属于自己的分论坛。而在 6 月开始连载的小说《刀剑群侠传》，更首开国内先河，是一部由玩家自己设计角色、选择角色，最后由《刀剑 Online》的玩家写手撰写的一部百人出镜的网游武侠巨作。

飞利浦 LCD 新品“5”动显亮新生活
显亮宝贝 CS 挑战赛同场隆重揭幕

5 月 18 日，国际著名显示器领导厂商飞利浦在云南昆明召开了主题为“5 动显亮新生活”的全新 5 系列 LCD 新品发布会。会上推出了以 170P5、190P5 为代表的 10 余款 LCD 新品，同时飞利浦显亮寻宝大行动之一“飞利浦显亮宝贝 CS 挑战赛”也隆重揭幕，来自全国的诸多知名媒体应邀出席。

此次发布会，飞利浦倾力推出了面对普通商用客户的 150S5、150B5、170S5、170B5、190S5，以及面对高端用户的 170P5、190B5、190P5，同时也首次推出大屏幕宽屏 LCD 产品 230W5、300WN5。这 10 余款 LCD 产品体现了诸多的创新技术和人性化设计，在技术特性和降低功耗等方面有了更大的突破。本次发布的系列产品均通过欧洲最严格的 TCO'03 标准认证。





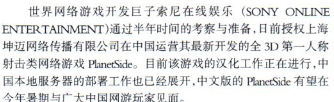
会上的另一大热点是飞利浦主办的显亮宝贝 CS 挑战赛发布，奥美电子现场宣读了正式赛事授权，并由一名显亮宝贝 CS 女赛手作现场表演。此次活动将在北京、上海、广州等全国 9 个城市展开预赛、复赛，通过才艺、竞技比赛等多重考验选出 9 名获胜者，齐集上海进行总决赛，最终获胜者将成为飞利浦显示器的全新形象代言人。飞利浦 HG100 游戏耳机为此次飞利浦显亮宝贝 CS 挑战赛专用耳机。



硅谷动力重拳出击
3D 网游《梦想》火热公测

《梦想》经过数月的内测之后，在广大玩家的热心关注和硅谷动力工作人员的竭诚努力下迎来公测。结合内测期间玩家宝贵的修改意见，《梦想》已经成为玩家和硅谷动力共同智慧和心血的结晶。公测期间，硅谷动力举办了丰富多彩的系列活动。

为期 1 个月的注册抽奖活动，中奖面高，奖品丰富。《梦想》的注册玩家激活游戏帐号，可以享受硅谷动力提供的免费手机铃声和图片下载。此外还有能够充分体现玩家荣誉感的“师徒行”活动，详情见《梦想》官方网站 www.netdream.com.cn。



索尼网游 PlanetSide 登陆中国



世界网络游戏开发巨子索尼在线娱乐（SONY ONLINE ENTERTAINMENT）通过半年时间的考察与准备，日前授权上海坤迈网络传播有限公司在中国运营其最新开发的全 3D 第一人称射击类网络游戏 PlanetSide。目前该游戏的汉化工作正在进行，中国本地服务器的部署工作也已经展开，中文版的 PlanetSide 有望在今年暑期与广大中国网游玩家见面。

上海坤迈公司成立于 2004 年春季，其核心团队人员从 1999 年国内网络游戏市场雏形展现起一直参与、关注网络游戏在中国的发展。公司以雄厚的技术力量和对网络游戏市场的成熟理解在众多竞争者中脱颖而出，顺利与世界领先的网络游戏开发公司 SOE 签订了其旗下大作 PlanetSide 在中国的运营协议。

NV40 第一感：艾尔莎影雷者 940 Ultra

随着 nVIDIA 发布最新一代的 NV40 显示芯片，知名显卡厂商艾尔莎（ELSA）第一时间推出相应产品——艾尔莎影雷者 940 Ultra。

该产品采用代号为 NV40 的 GeForce 6800 Ultra 显示芯片，核心频率达 400MHz，0.13 微米制程的芯片集成了 2.22 亿个晶体管，比前一代最高端产品多出近一倍，运算性能得到大幅提升。史无前例的 16 条像素渲染管线的设计，6 个独立顶点渲染引擎，在几何处理能力上比相同频率的前一代产品超出了一倍，结合先进的 CineFX 3.0 架构，完全支持 DirectX 9 的所有功能，显示画面更加生动形象。影雷者 940 Ultra 是 NV40 时代属于发烧玩家的一件极品。

F1 赛事正酣　数码 F1 北京开赛

5 月 4 日，数码赛车联盟（ITCA）2004 赛季以圣马利诺·伊莫拉赛道的 F1 大赛拉开了帷幕，这场大赛与正在进行的 F1 赛事保持同步，赛场亦特别邀请了国内知名的 F1 赛事报道专家于明先生到场观摩指导。据赛事策划人王博透露，此次赛事将从 5 月 4 日起每两周举行一次比赛，赛事内容将涵盖国际汽联举行的各种赛事类型。赛事接受各界数码车手报名参加，报名咨询电话（010）62114674 王博。本次赛事由北京科博通联广告有限公司独家赞助，该公司是 2002~2004 北京汽车拉力赛的举办方之一。



玩家创造经典，《大清》服务器征美名

在经过数个月的封闭测试后，中国网络游戏史上首款章回体史诗巨作《大清帝国》拉开了第三次内部测试的帷幕。本次内测安排在 5 月 18 日，将有数以万计的玩家进入到游戏中，体验这款中国人自己开发的以明清文化为背景的网络游戏作品。

目前，《大清帝国》官方拟开放 5 组游戏服务器，分别位于北京、上海、武汉、成都和广州，为答谢广大玩家的一贯支持，特向玩家征集《大清帝国》游戏服务器名称。服务器征名活动地址：http://www.dqonline.com.cn。

第三波与日本 Sammy 签约代理新网游

由日本飒美(Sammy)发行、《石器时代》与《魔力宝贝》的开发班底 Dwango 制作的 3D 网络游戏《幸福 Online》(StruGarden),日前由第三波取得中文版代理权,预计于今年暑期进行公开测试。

《StruGarden》风格延续日本卡通的温馨可爱路线,加入交友社群与缘份机制,每一位玩家与其他玩家都拥有游戏中特殊的血缘关系。最新的绘图技术让游戏画面细腻生动,服装造型极为丰富。

在过去的 3 年里,在中国大陆地区第三波曾成功代理运营了两款网络游戏《龙族》和《三国策》,在 MMORPG 市场有着丰富的经验。在中国台湾省,第三波的戏谷麻将馆在 Casual Game 市场占有 70%以上的份额。

"荣耀法典"探索线上游戏玩家"自治"

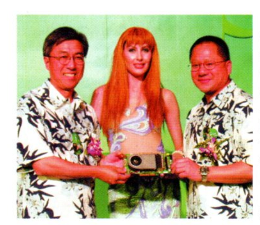


4 月 22 日,赛博先锋公司邀请相关法律专家、游戏行业人士及媒体记者,举行了一场"荣耀法典"座谈会。与会者从各自关心的角度对"荣耀法典"的立意、条款及其对于现有玩家关心的焦点问题的针对性等方面进行了热烈的探讨。据了解,"荣耀法典"中将重点规定荣耀公民在荣耀世界中的虚拟财产神圣不可侵犯,禁止任何组织或个人用任何手段进行或变相进行侵占和破坏。这是在我国对虚拟财产保护还没有立法的情况下,游戏运营商用行业自律的形式来保护玩家利益的重要尝试。

爱上 A3、爱上 ATI、爱上七彩虹

4 月 19 日,显卡生产厂商七彩虹科技正式宣布与东方互通联手,共同推广 3D 网游巨作《A3》。此联盟的形成,使七彩虹科技成为了《A3》在国内推广期间唯一的板卡类合作厂商。七彩虹将与东方互通以《A3》为基础,展开产品、网络、媒体宣传等不同层面的多项合作。同时,显示芯片巨人 ATI 作为七彩虹的长期合作伙伴,也受邀参与了此次盛会。七彩虹结合 ATI RADEON 系列卓越的画质表现能力,推出为《A3》度身打造的旗舰级 A 卡——"镭风 9600"。

美人鱼显身:NVIDIA GeForce 6 系列显卡隆重发布



4 月 21 日,NVIDIA 在北京展览馆报告厅举行了盛大的新品发布会,推出专为高效能台式计算机设计的 GeForce6800 GPU,这是 NVIDIA 产品史上效能与功能最大的跃升,会场上的特效渲染动画及游戏展示博得了阵阵掌声。这也是一场明星云集的盛会,NVIDIA 创始人兼 CEO 黄仁勋先生、NVIDIA 亚太区行销副总俞炯龙及其他重要嘉宾共聚现场,并以《天堂Ⅱ》、《孤岛惊魂》等游戏实际演示了最新的 3D 图像硬件的运算能力。

《天方夜谭》正式签约,网游神话令人瞩目

5 月 18 日,中广网与唯晶科技在北京新时代大酒店正式签署《天方夜谭 Online》在国内的代理运营并参与技术开发合作协议,这款备受期待的 Q 版 MMORPG 正式与国内玩家见面。

国家新闻出版署、北京市消协等相关行业管理领导、协会负责人,晶合、骏网等渠道合作伙伴以及各大主流媒体等嘉宾出席了发布会。中广网与唯晶科技老总先后发言,对游戏本身及其未来的发展方向进行了阐述,随后的产品演示介绍令与会各方对这款充满异域风情的卡通网络游戏给予了很高的评价。



从事了 4 年网络游戏、宽带娱乐及无线增值业务,拥有雄厚的实力的中广网雄心勃勃,欲令《天方夜谭》这部古老的文学巨著,以网络游戏的形式重新焕发出耀眼的光彩,一场新的天方夜谭热潮将在 2004 年夏天揭幕。

ATI 发布最新显卡,带给玩家超极速体验

5 月 18 日,著名显卡厂商 ATI 在北京举办新闻发布会,在会上发布了其最新显卡——ATI Radeon X800 系列。Radeon X800 系列的发布,以及 ATI 公司创始人兼 CEO 何国源先生亲临现场,无疑是本次发布会最令人兴奋的事情。会上何先生与 Radeon X800 XT 显卡形象代言人 Ruby 共同为大家展示了 Radeon X800。最新的 Radeon X800 XT 硬件支持微软公司 DirectX 9.0c 中的 Shader 3.0 以及视算公司 Open GL 1.5 等诸多最新 3D 显示技术,给游戏玩家带来无以伦比的 3D 视觉享受。此外,ATI 公司技术人员还用画面精美的演示程序为观众展示 Radeon X800 XT 的强劲性能,并回答了现场记者的提问。



TCL 推出海盗(Pirate)系列游戏 PC



继 4 月 26 日 TCL 在深圳举行了其新品"海盗"游戏 PC 的发布会后,5 月 13 日,TCL"海盗(Pirate)系列"游戏 PC——颠覆游戏世界发布会"在北京召开,TCL 数码电子事业本部总裁杨伟强身着海盗服装、伴着《海盗》音乐,在舞蹈演员的簇拥下激情演绎游戏 PC 的形象代言人。"海盗"系列游戏 PC 在外观上采用了非传统的黑色面板设计,给人以时尚劲酷的感觉。外设方面全部配备微软多媒体防水键盘,以及扫描频率高达 6000CPI 的 IE4.0 鼠标,音响方面则配备了头带式多声道环绕声震动耳机。此外,"海盗"游戏 PC 还安装了独有的加速软件,据 TCL 技术人员介绍,该软件可使其获得同配置下更高的性能表现,而且该软件是专为此系列机型优化,别的产品"无法克隆"。本此 TCL 共推出海盗 6680、海盗 6280、海盗 6260、海盗 6180 四款机型,其售价从 11998 元至 6398 元。

"三帝杯"《雷霆战队》大赛启动

由 TOM 和黑龙江省通信公司联合主办、北京市秦众电子技术有限公司赞助的"三帝杯"《雷霆战队》大奖赛报名工作已经全面展开。初赛预定于 6 月份在黑龙江省的 13 个城市内同时进行,经过为期一周的比赛角逐,所有从初赛中出线的战队将在哈尔滨市进行最终的决赛。黑龙江地区的网吧战队不妨踊跃报名参加,更多资讯见《雷霆战队》官方网站 http://karma.tom.com。

电视剧《仙剑奇侠传》杀青



首部根据电脑游戏改编的 30 集武侠电视剧《仙剑奇侠传》日前在横店影视基地封镜。扮演赵灵儿的刘亦菲和扮演李逍遥的胡歌向媒体讲述了拍摄过程中的种种故事。

刘亦菲表示演这部戏最困难的是扮演妈妈。从《仙剑奇侠传》20 集开始,赵灵儿做了母亲,可刘亦菲很难以自己现在的年龄去体会角色心境,幸好有剧组人员带了一个 3 岁的孩子,不时向刘亦菲讲述母亲的感受。刘亦菲开心地表示,自己非常喜欢演这个电视剧,不仅因为她对这个游戏充满"仰慕"之情,而且还能与非常搞笑的"李逍遥"胡歌搭档。

胡歌则表示,"我怎么也不敢想象有一天我居然能演李逍遥,这太神奇了,我兴奋得简直都说不出话来了。"随后,胡歌也谈到了压力,"因为这个游戏太有名了,肯定是每个玩家、每个观众心里都有一个李逍遥,我不知道能不能演好大家心里的他。"

据了解,《仙剑奇侠传》预计在年内与观众见面。作为本年度的电视剧大制作,《仙剑奇侠传》是否成功,将很快得到广大玩家的检验。



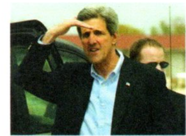


声音

Don Emilio Fulci，一名退隐的百万富翁，目前已组建起一支恐怖分子小组，密谋以生化武器攻击伦敦和华盛顿特区。

——白宫每天进行的国家安全汇报——“Daily Threat Matrix”（每日威胁汇报表），是由联邦调查局和中央情报局对恐怖威胁迹象作出的综合分析。4月，联邦调查局获得“可靠”情报，认为“Don Emilio Fulci”是一名极度危险的人物，遂将其列入每日威胁汇报表，并向白宫和联邦调查局的头头罗伯特·穆勒作了通报。当大家对这位危险人物一头雾水的时候，一名白宫官员想到了Google，他在Google中输入“Don Emilio Fulci”，却发现这只是游戏《猎头者》（Headhunter）中的一名虚拟角色而已。


麻省理工学院媒体学者亨利·简金斯


民主党总统候选人约翰·克里

克里参议员在他的演讲中提到要“放弃我们的军队”，这是盲目的和不负责任的。想听凯利参议员原话者请点击此处。

——美国大选在即，美国共和党国家委员会最近在一款名为“布什发飙”的网络游戏中大打广告，批评民主党总统候选人约翰·克里。在这款游戏中，玩家将扮演布什总统，杀死入侵白宫的恐怖分子。

这孩子遍身伤痕，头颅中有一块淤血。

——雷克沃思警局逮捕了26岁的塞德里克·费古森，这位继父因孩子将他的PS2游戏机摔坏而将其打成重伤，而他的继子还只是一名21个月的婴儿。雷克沃思警局的警官向记者描述了孩子的伤情。

那晚，儿子消失在他的房间里。当他走出房门时，我的妻子和我正在收看CNN的竞选直播。儿子突然喊道：“哦，我知道，多尔在纽约，肯普在伊利诺斯……他们的支持率都很高。”接着他开始向我们解释一些问题，在当时，这些问题恐怕大部分美国人都还弄不清楚。

——麻省理工学院媒体学者亨利·简金斯在1996年美国总统竞选期间，给了儿子一款“杜恩斯比利”的游戏玩，他的儿子显然从这款游戏中学到了很多知识。简金斯认为可以把游戏作为培养思想的一种工具。

尽管游戏开发是一项富有挑战性的工作，回报也较高，但工作条件并不理想，过于沉重的工作压力，让开发人员难以获得平衡的生活方式。这使得许多人尚未达到事业的巅峰，便过早地退出了这个行业。这不仅影响了游戏工作者的生活品质，而且影响到了游戏的产品品质。

——国际游戏开发者协会（IGDA）在2004年初作了一次题为“游戏行业的生活品质”的调查。IGDA项目总监詹森·德拉·罗卡在接受记者采访时，表达了他的担忧。

你不得不承认，现在的许多商业游戏正在沿袭好莱坞的传统，将阿拉伯人和越南人作为敌人的象征，玩家在游戏的过程中很自然地就接受了这种意识形态方面的潜在信息。而这款游戏的目的在于告诉玩家，一个错误的决定会带来可怕的后果，无论你如何行事，最终都不可避免地会伤及无辜的平民。

——一款名为“9.12”的游戏出现在网上，这款游戏并未简单地采用“消灭与被消灭”的命题。每当玩家发射的导弹命中阿富汗村庄，消灭恐怖分子的同时，也会伤害平民，此时其他村民会愤怒地加入恐怖分子的阵营。

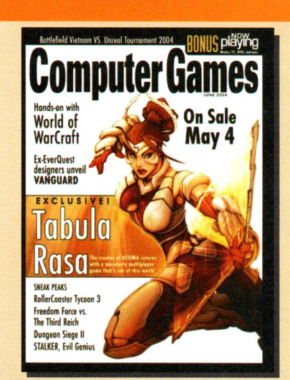
在交易物品时彬彬有礼，对同你交易的玩家表示感谢，你也可以使用“/wave”（挥手）和“/bow”（鞠躬）来表达谢意。无论交易过程中发生什么问题，自始至终保持冷静和礼貌，不要为一些小问题争得面红耳赤。

——暴雪在《魔兽世界》的官方网站上登出“乖宝宝守则”，号召大家在游戏中做一名遵纪守法、有礼貌的文明玩家。

通过实际操作，懂得网络游戏中的升级程序和网络游戏中所创造的虚拟世界的文学图景和艺术画面。

——淮安市技师学院要求其毕业生在实习期间完成“800万天堂币”的月任务（天堂币是网络游戏《天堂》中的虚拟货币），理由如上。而事实真相是，学校同一私人老板签下合同，私人老板为学校投入电脑设备和资金，学校则负责提供“人气”，保证有学生到这里照顾生意。

外刊概览



Computer Games
从零开始

“创世纪之父”理查德·加利奥特和他的Destination Games开发小组虽然远离了媒体，却从未离开玩家。他们正在开发一款科幻色彩的大型网络游戏——《Tabula Rasa》。本刊对加里奥特作了专访，让我们一起来听听加里奥特的传奇经历，以及一个数字是如何影响一款游戏的设计的。



Computer Gaming World
被高估者与被低估者

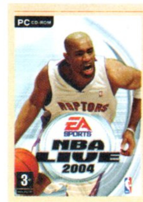
游戏评论就像，嗯，就像，你知道的，我们杂志上有很多，就像游戏评论或是其它类似的东西。CGW智囊团绞尽脑汁，找出了游戏史上被吹上天的游戏和被踩入地下的游戏，奉献给大家。



Electronic Gaming Monthly
《星球大战：旧共和国武士2》
（Star Wars: Knights of the Old Republic）

我们为大家带来了《西斯之王》——2003年度最佳游戏《星球大战：旧共和国武士》的续集——的独家前瞻。在这里你会发现新的星球、新的原力、新的恶势力，甚至还有新的Jedi职业，达斯·魔这回可算是遇到了对手。

国内上市星运表



最"要命"奖

NBA Live 2004

NBA 2004最吸引我们的当数"要命"的出现，我们终于可以控制"姚明"的火箭队征战NBA了，同时更可以在游戏中弥补一下火箭队季候赛首轮出局的郁闷。



成功登陆奖

铁道王

《铁道王》将探险与模拟成功的结合在一起。在游戏中会有不确定的因素出现，同时也为游戏添加了少许的探险因素在里面。



名副其实奖

恐惧杀手

说《恐惧杀手》恐怖相信会有80%的玩家赞同，游戏中横尸遍野，血流成河的镜头不断出现。故事情节也相当的恐怖，喜欢恐怖游戏的玩家不要错过。



老友重逢奖

风色幻想III 罪与罚的镇魂歌

"风色幻想"系列游戏在久违了5年后，重新出现在我们眼前。新做《风色幻想III罪与罚的镇魂歌》采用3D技术，并且保留了原有的系统，是RSLG中的佼佼者。



中国特色奖

地面控制II

VU《地面控制II》将会以一个全新的样子出现在我们眼前，国内代理商将特别针对中国市场推出《地面控制II》原厂汉化中文版，使游戏更适合国内玩家口味，这不得不说是国内代理商的一个进步。



最佳替代奖

信徒II精灵之崛起

《信徒II》可以算是"魔法门"系列的最佳替代品，资料片《信徒II精灵之崛起》拥有精细的构图、角色扮演的要素和背景故事的连贯性以及恢宏的气势，完全可以称为"佳品"。

点评：Kurdt

奥美软件

Tel:010-82657905 E-Mail:aec@aomeisoft.com

游戏名称	出品公司	类型	语种	容量[CD]	发售日期	价格[元]
指环王:魔戒前传	Inevitable	AC/AD	中文	2	2004/05	68
绿巨人	Radical	AC/AD	英文	3	2004/06	68
特警判官	Rebellion	AC	英文	2	2004/06	68
地面控制Ⅱ	Massive	ST	英文	待定	2004/06	待定

光谱博硕

Tel:010-62969069 E-Mail:service@ttime.com.cn

游戏名称	出品公司	类型	语种	容量[CD]	发售日期	价格[元]
工业大亨Ⅱ	JoWood	ST	中文	1	2004/05	50
模拟邻居	JoWood	ST	中文	1	2004/05	50
秋之回忆:想君	KID	SI	中文	待定	2004/06	待定
万夫莫敌:圣女传	Enlight	AC	中文	待定	2004/06	待定
创业王C.E.O	光谱资讯	ST	中文	待定	2004/06	69
天使恋曲	KOGADO	SI	中文	待定	2004/06	待定
铁道王	JOWOOD	SI	中文	待定	2004/06	待定
模拟邻居Ⅱ	JOWOOD	SI	中文	待定	2004/07	待定
苍穹霸主Ⅱ	NIVAL	SI	中文	待定	2004/08	待定
超魔法大战	Enterbrain	RP	中文	待定	2004/08	待定
沉默风暴	NIVAL	ST	中文	待定	2004/08	待定

美国艺电

Tel:010-64100888 E-Mail:eachina@ea.com.cn

游戏名称	出品公司	类型	语种	容量[CD]	发售日期	价格[元]
模拟人生:魔幻天地	Maxis	ST	中文	2	2004/05	待定
哈利·波特:魁地奇世界杯	EA	AC/AV	中文	1	2004/05	待定
NBA Live 2004	EA Sports	SP	英文	2	2004/05	待定
极品飞车:地下车会	EA	SP	英文	2	2004/05	待定
指环王:王者无敌	EA	AC/AV	中文	3	2004/Q2	待定
FIFA 2004	EA Sports	SP	英文	2	2004/Q2	待定
荣誉勋章:奇袭先锋	EA	FPS	中文	1	2004/Q2	待定
公元1503	SunFlowers	ST	中文	2	2004/Q2	待定定

世纪雷神

Tel:010-82098054 E-Mail:quake@263.net.cn

游戏名称	出品公司	类型	语种	容量[CD]	发售日期	价格[元]
实况足球Ⅶ国际版标准版	Konami	SP	中文	待定	2004/05	128
实况足球Ⅶ国际版豪华版	Konami	SP	中文	待定	2004/05	256
突袭Ⅱ加强版:现代战争	CDV	ST	中文	2	2004/07	29.9
铁路大亨Ⅲ探索中国	Gathering	ST	中文	待定	2004/07	29.9
冠军足球经理03-04:再造经典	EIDOS	SP	中文	待定	2004/07	29.9
丛林之弧加强版:秘密任务	TK2	FPS	中文	3	2004/07	29.9

寰宇之星

Tel:010-82650151-105 E-Mail:kefu@unistar.net.cn

游戏名称	出品公司	类型	语种	容量[CD]	发售日期	价格[元]
风色幻想Ⅲ罪与罚的镇魂歌	弘煜科技	ST/RP	中文	3	2004/06/19	69

国内上市星运表

阳光娱动

Tel:010-64907773-802　客服 OICQ:248172970
（输入身份验证请求信息时将产品说明书封二正版认证码输入）

游戏名称	出品公司	类型	语种	容量[CD]	发售日期	价格[元]
终结者Ⅲ机器战争	ATARI	FPS	英文	1	2004/Q2	58
侠盗罗宾汉:王冠守护者	Cinemaware	ST	中/英	2	2004/Q2	49
灰鹰:邪恶元素之神殿	ATARI	RP	英文	2	2004/Q2	58
零点危机:无上荣誉	Schanz	AC	中	1	2004/Q2	49
文化Ⅱ北国风云	GMX Media	ST	中/英	1	2004/Q2	49
魔域幻境	Russobit-M	FPS	中/英	1	2004/Q2	49
战俘:脱狱狂潮	LSP	ST	中/英	2	2004/Q2	49
火线追击	Russobit-M	FPS	中/英	1	2004/Q2	49
圣域	Ascaron	RP	中文	2	2004/Q2	58

新天地

Tel:010-62862042　E-Mail:support@suntendygame.com

游戏名称	出品公司	类型	语种	容量[CD]	发售日期	价格[元]
世界新秩序	Project3	FPS	中文	1	2004/06	49
见习天使	KID	AV	中文	3	2004/06	69
午夜惊魂	Buka	AV	中文	2	2004/06	49
火星杀阵	Buka	FPS	中文	1	2004/06	49

育碧软件

Tel:021-58788969　E-Mail:help@ubisoft.com.cn

游戏名称	出品公司	类型	语种	容量[CD]	发售日期	价格[元]
代号XIII	Ubi Soft	AC	英文	4	2004/04	69
王者:无尽的任务战略版	Ubi Soft	RTS	中文	1	2004/04	69
孤岛惊魂	Ubi Soft	FPS	英文	5	2004/04	98
非洲雄狮	Ubi Soft	RTS	中文	1	2004/04	69
细胞分裂:明日潘多拉	Ubi Soft	ACT	中文	待定	2004/05	98
猎杀潜航Ⅲ	Ubi Soft	SI	英文	待定	2004/10	待定
波斯王子Ⅱ	Ubi Soft	AC/AD	待定	待定	待定	待定
兄弟连	Ubi Soft	AC	待定	待定	待定	待定
工人物语Ⅴ	Ubi Soft	ST	待定	待定	待定	待定

东方娱动

Tel:010-62501955　E-Mail:800@sunv.com

游戏名称	出品公司	类型	语种	容量[CD]	发售日期	价格[元]
无人地带	CDV	RTS	中文	2	2004/05	59
航海大时代:海盗王	ASCARON	SI	中文	1	2004/05	49
信徒Ⅱ精灵之崛起	Strategy First	ST	中文	2	2004/06	49
空中打击	BUKE	AC	中文	2	2004/07	49
世界篮球经理	MetalFin	ST	中文	1	2004/07	49

空间互动

Tel:010-82895428/9　E-Mail:zhujn@16316.com

游戏名称	出品公司	类型	语种	容量[CD]	发售日期	价格[元]
恐惧杀手	People Can Fly	FPS	中文	3	2004/05	58

网络游戏公开测试表

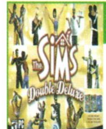
游戏	运营商
幻灵游侠 3.0	天晴数码
http://www.tqhl.com	
火线任务	东方资通
http://www.heatproject.com.cn	
辉煌	万向通信
http://www.hhonline.com.cn	
领土	聚商科技
http://www.alodchina.com	
梦想	硅谷动力
http://www.netdream.com.cn	
神迹	盛大网络
http://www.s3d.com.cn/indexnew.htm	
神之领域	兆鸿科技
http://www.asgardonline.com.cn	
魔法奇兵	凯图科技
http://www.digimagics.com.cn	
坦克宝贝	兆鸿科技
http://www.tankbb.com	
天煞 Online	北京华网汇通
http://www.thesa.com.cn	
天下无双	华义国际
http://www.waei.com.cn/zhuanqu/txws/	
NOVA1492A.R	万向通信
www.nova1492.com.cn	
雷霆战队	TOM.COM
karma.tom.com	
强盗与富商	蜗牛软件
http://www.snailgame.net/fushang/	
信仰	天晴数码
http://www.tqxy.com	
侠义道	梦工厂
http://www.xiayidao.cn	
星际家园	西安蔚蓝
space.fenteng.net	
侠客天下	北京侠客行
www.xkx.com.cn	
网络三缺一	智冠电子
www.gamehall.com.cn	
英雄年代	盛大网络
http://www.theage.com.cn	
王者归来	奥兹假日
http://www.theking.com.cn	

近期内测网游焦点

游戏	运营商	日期
天堂Ⅱ	新浪乐谷	6月8日
http://www.lineage2.com.cn		
荣耀 ONLINE	赛博先锋	5月25日
http://www.cpgame.com/cpgame/html/		
大清帝国	宝德网络	5月18日
http://www.dqonline.com.cn		
天翼之链	中国网通	5月13日
http://www.cncjoy.com		
航海世纪	蜗牛电子	4月29日
http://www.snailgame.net/hanghai/		
科隆	久游网	4月29日
http://corum.9you.com		
水浒传 ONLINE	火石软件	4月28日
http://www.hero108.com		
奇侠 Xiah	赛维创世	4月14日
http://www.xonline.com.cn		
魔力 4.0	网星	4月7日
http://www.crossgate.com.cn		
刀剑 Online	像素软件	3月22日
http://bo.sohu.com		
开天	奥美电子	3月31日
http://www.ktonline.com.cn		
神话	聚友网络	3月31日
http://www.youxiland.com.cn		

国际上市星运表 Jun 2004

[以上资料由 hapiii 提供]



模拟人生超大豪华版 The Sims Mega Deluxe

忍无可忍指数：★★★☆
游戏类型：模拟经营
类似游戏：《模拟人生双豪华版》
（The Sims Double Deluxe）
制作公司：Maxis
发行公司：EA Games
上市日期：06 月 01 日

主啊，让《模拟人生 II》快点发售吧……



黑超 9 人组 Black 9

实用主义指数：★★★☆
游戏类型：动作角色扮演
类似游戏：《大刀》
（Daikatana）
制作公司：Majesco Games
发行公司：Taldren
上市日期：06 月 14 日

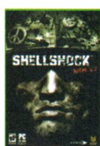
当年《大刀》首创 ARPG 概念却沦为先驱，丝毫不觉意外，如今这种流派已遍地开花，拼的就是剧情和画面了。



地面控制 II 撤离行动 Ground Control II: Operation Exodus

难能可贵指数：★★★
游戏类型：即时策略
类似游戏：《命令与征服：将军》
（Command and Conquer Generals）
制作公司：Massive Entertainment
发行公司：VU Games
上市日期：06 月 22 日

前作获得了好评和不错的销量，开发公司没有急功近利地推出续集或资料片，用了 4 年时间潜心研发了全新的引擎和操作系统。



越战后遗症 ShellShock: Nam '67

道貌岸然指数：★★★★
游戏类型：第三人称动作
类似游戏：《丛林之狐：阿尔法之拳》
（Vietcong: First Alpha）
制作公司：Guerrilla
发行公司：Eidos Interactive.
上市日期：06 月 07 日

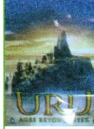
8 年前的一代是驾驶战车的射击游戏，而续作却是纯粹的动作游戏，但愿其标榜的“以美军士兵的战争感受来对越战反思”的游戏内涵不是噱头。



龙人德雷克 Drake

心情郁闷指数：★★★
游戏类型：第三人称动作
类似游戏：《吸血莱恩》
（BloodRayne）
制作公司：Idol FX
发行公司：Majesco Games
上市日期：06 月 16 日

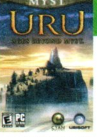
充斥着谋杀、复仇、东方文化、暴力，人物造型也是偏向诡异的吸血鬼，立意不高，令人压抑。



迷雾之岛之外壳之谜 Myst Uru: The Path of the Shell

慈悲为怀指数：★★★
游戏类型：冒险
类似游戏：《神秘岛》
（MYST）
制作公司：Cyan
发行公司：UBI Soft
上市日期：06 月 23 日

这个充满了戏剧性的游戏推出了第二个资料片，同时以盒装零售和网络下载的方式推出，显然是为了弥补原作因取消了在线模式而对玩家造成的失望心情。



迷雾之岛合集 Myst Uru: Complete Chronicles

生财有道指数：★★★
游戏类型：冒险
类似游戏：《神秘岛》]
（MYST）
制作公司：Cyan
发行公司：UBI Soft
上市日期：06 月 23 日

合集中包括原作和两个资料片，喜爱该系列的玩家除了获取最新的游戏版本外，还可以满足收藏欲望，即使重复购买也在所不惜了。



战栗空间 Room Zoom

来历不明指数：★★★
游戏类型：赛车
类似游戏：《GT 赛车 4》
（Gran Turismo 4）
制作公司：Jaleco Entertainment
发行公司：Jaleco Entertainment
上市日期：06 月 08 日

游戏名称无关乎灵异或恐怖，仅仅是指室内赛车的空间狭小而更惊险刺激，也更考验玩家的驾驶技巧。



后街棒球 2005 Backyard Baseball 2005

异军突起指数：★★★
游戏类型：体育
类似游戏：《后街棒球》
（Backyard Baseball）系列
制作公司：Atari
发行公司：Atari
上市日期：06 月 22 日

这个涂鸦风格的棒球游戏系列异军突起，居然吸引了美国职棒大联盟的明星们也纷纷加盟，但造型依然是可爱的卡通 Q 版。



蜘蛛侠 II Spider-Man: The Movie 2

喜新厌旧指数：★★★☆
游戏类型：动作
类似游戏：《蜘蛛侠》
（Spider-Man: The Movie）
制作公司：Gray Matter
发行公司：Activision
上市日期：06 月 28 日

配合暑期档好莱坞大片的游戏，前作确实很成功，但是如果续集缺少截然不同的动作系统，必然会遭致唾弃。



闪电战：燃烧的地平线 Blitzkrieg: Burning Horizon

突出重围指数：★★★☆
游戏类型：动作
类似游戏：《突袭 II》
（Sudden Strike II）
制作公司：CDV Software/GmbH
发行公司：Nival Interactive
上市日期：06 月 08 日

官方资料片，时值诺曼底战役 50 周年之际，相信会引起不错的市场反响，唯一担心的就是会有很多同类游戏参与搅局。



海军陆战队神枪手 II Marine Sharpshooter II: Jungle Warfare

如假包换指数：★★★☆
游戏类型：第一人称动作
类似游戏：《海豹突击队 2》
（Navy Seals 2 Weapons Of Mass Destructio）
制作公司：Groove Games
发行公司：Atari
上市日期：06 月 22 日

纯军事题材游戏《CTU: Marine Sharpshooter》的续作，故事背景设定在非洲丛林，所有装备、地形和气候条件都绝对模拟真实。



游戏王：混乱之力之幼兽登场 Yu Gi Oh: Powr Chaos Joey Pass

奇思妙想指数：★★★
游戏类型：角色扮演
类似游戏：《游戏王：混乱之力之海马复仇》
（Yu Gi Oh: Power of Chaos Kaiba the Revenge）
制作公司：Konami
发行公司：Vivendi Universal Games
上市日期：06 月 29 日

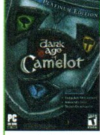
从 GBA 移植而来的古怪系列，上一个版本的资料片还是卡片战斗类型，这次又改 RPG 了，日本人的创意还是蛮丰富的。



天降奇兵 BlowOut: Military Fighting Unit

今非昔比指数：★★★☆
游戏类型：动作
类似游戏：《毁灭公爵之曼哈顿计划》
（Duke Nukem: Manhattan Project）
制作公司：Majesco Sales INC.
发行公司：Majesco Sales INC.
上市日期：06 月 14 日

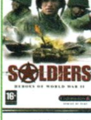
同样是横版卷轴射击游戏，比起以往不多的同族，画面效果已震撼不少，游戏性也有很大提升。



亚瑟王宫的阴影白金版 Dark Age of Camelot Platinum Edition

垂涎三尺指数：★★★
游戏类型：在线角色扮演
类似游戏：《网络创世纪》
（Ultima Online）
制作公司：Mythic Entertainment
发行公司：Mythic Entertainment
上市日期：06 月 22 日

包含了整个系列的全部 3 个版本，还有精致地图、游戏周边、免费点数等等赠品，适合所有新手和老鸟。



战士：二战英雄 II Soldiers: Heroes of World War II

融会贯通指数：★★★☆
游戏类型：即时策略
类似游戏：《盟军敢死队 III 目标柏林》
（Commandos3: Destination Berlin）
制作公司：Best Way
发行公司：Codemasters
上市日期：06 月 29 日

结合了好几种不同流派的战争游戏特色，独创了与众不同的双模式操作系统，能够同时感受数种游戏乐趣，关键在于融合紧密度。



本月要隆重恭送《盟军敢死队Ⅱ勇往直前》退出经典榜，三代平凡的表现已经不能再吸引更多的新玩家享受其中，而同时前作的经典创意也开始逐渐为大家所遗忘。相反，繁琐而内涵深厚的游戏却是万古常青，《博德之门》也许正是个最好的例子。由于E3大展的开幕，近期各公司推出的新品寥寥无几，发烧榜自然又被一些耐玩度较强的作品所占据，WE7的登场早在意料之中，尤其是在这种青黄不接的季节，另再加上欧洲杯的号召力。

从本月的期待榜来看，《天堂Ⅱ》的延期已经伤害了部分玩家的热情，名次有所下降，但幸好还没跌出三甲。近来有消息称《天堂Ⅱ》将于6月8日开始内测，但愿这次不再让诸位失望了。相对而言，《仙剑奇侠传Ⅲ外传》随着开发消息的不断公开，已经引起了众多玩家的兴趣，本月成功升至亚军，的确可喜可贺。

中国游戏风云榜欢迎广大读者积极参与，以普通信件［明信片］、读者问卷调查和本刊电子信箱 reader@playgamer.com 投票皆可，投票者均可参加月底的抽奖活动，幸运读者将获得由业界厂商提供的游戏软件或其他软件一套。

2004年5月号“中国游戏风云榜”幸运读者：蔡佳龙（上海） 沙晓菲（北京） 徐端木（贵州） 吴逸群（山西） 孙宇（河南）

经典榜

名次	趋势	游戏	厂商
1	↑	半条命：反恐精英 Half Life：Counter Strike	Sierra/奥美电子
2	↓	魔兽争霸Ⅲ冰封王座 Warcraft3：Frozen Throne	Blizzard/奥美电子
3	→	仙剑奇侠传	大宇/双语
4	→	暗黑破坏神Ⅱ毁灭之王 Diablo2:Lord of Destruction	Blizzard/奥美电子
5	↑	星际争霸 Starcraft：Brood War	Blizzard/奥美电子
6	↑	魔力宝贝 CrossGate	网星/ENIX
7	↑	奇迹 MU	Webzen/上海九娱
8	↓	传奇 The Legend of Mir	Actoz/盛大网络
9	↓	轩辕剑Ⅲ外传：天之痕	大宇/育碧软件
10	↑	博德之门 Baldur's Gate	BioWare/第三波

发烧榜

名次	趋势	游戏	厂商
1	↑	半条命：反恐精英 Half Life：Counter Strike	Sierra/奥美电子
2	↓	魔兽争霸Ⅲ冰封王座 Warcraft3：Frozen Throne	Blizzard/奥美电子
3	→	传奇3 The Legend of Mir 3	Wemade/光通娱乐
4	↑	剑侠情缘网络版	西山居/金山软件
5	↓	A3 A3	ACTOZ/东方互通
6	↑	轩辕剑Ⅳ外传苍之涛	大宇/寰宇之星
7	→	魔力宝贝 CrossGate	网星/ENIX
8	↑	实况足球Ⅶ国际版 Winning Eleven 7 INTERNATIONAL	Konami/世纪雷神
9	↓	使命召唤 Call of Duty	Infinity Ward/育碧软件
10	↓	大富翁Ⅶ	大宇/寰宇之星

期待榜

名次	趋势	游戏	发售时间
1	↑	魔兽世界 World of Warcraft	未知
2	↑	仙剑奇侠传Ⅲ外传	2004年第三季度
3	↓	天堂Ⅱ Lineage 2	2004年4月
4	→	半条命Ⅱ Half-Life 2	2004年4月
5	↑	模拟人生Ⅱ The Sims 2	2004年3月
6	↓	毁灭战士Ⅲ DOOM Ⅲ	2004年5月
7	→	三国志X	2004年第三季度
8	→	刀剑 Online	2004年
9	↑	神话 R.Y.L	2004年第二季度
10	↓	太阁立志传Ⅴ中文版	未知

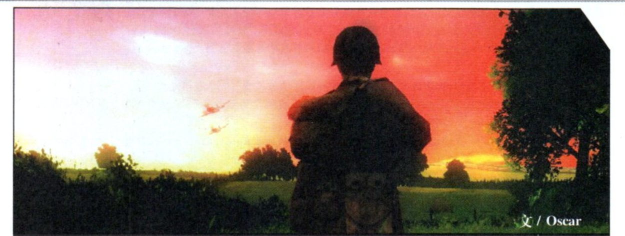
中国游戏企业人气榜

名次	企业
壹	金山软件
贰	大宇资讯
叁	网易
肆	育碧软件
伍	盛大网络
陆	光通娱乐
柒	寰宇之星
捌	奥美电子
玖	美国艺电
拾	智冠电子
拾壹	北京华义
拾贰	新天地
拾叁	搜狐
拾肆	新浪
拾伍	目标软件
拾陆	世纪雷神
拾柒	阳光娱动
拾捌	光谱博硕
拾玖	上海九娱
贰拾	东方娱动

A

■名称 Brothers in Arms ■制作 Gearbox Software ■上市 2004年秋季
■类型 动作〖AC〗 ■代理 未定 ■版本 英文版

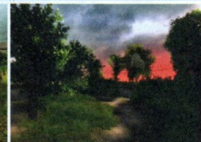


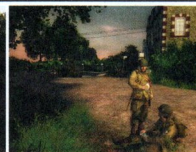


文 / Oscar

兄弟连







目前，UbiSoft与Gearbox Software正在开发制作一款全新的第一人称视角射击游戏《兄弟连》(Brothers in Arms，后文简称BiA)。该游戏的故事背景设定在阿道夫·希特勒的纳粹军队在苏联战场上遭受严重打击，但仍在欧洲和非洲地区肆虐的时期。由此可见，这又是一款以第二次世界大战为题材的FPS游戏，虽然近来射击游戏的发展趋势正逐渐地转向越南丛林战场，但是二战题材类游戏仍然是大多数游戏制作发行公司的首选。因此，UbiSoft这次也计划着在BiA这款游戏上创作出与以往不同的内容来。这款游戏将在所有主流游戏平台上推出，并计划于2004年底完成。其中，Xbox版和PC版游戏将于今年10月发行，而GameCube版和PS2版游戏也将随后完成。从目前的情况来看，BiA中既有FPS游戏的一贯特征，同时也有一些独特的变化，下面就让我们来大致了解一下。

突出的史实性和真实感

为了让游戏能够准确地表现出第二次世界大战中的一些经典事件，Gearbox Software的工作人员正在竭尽全力地将那段特殊时期的史实性资料收集起来并且汇编在游戏之中。为此，他们甚至请教了当年的空降游骑兵队员、编写过多本军事战略手册的John Antal上校。在John Antal的帮助下，游戏开发人员将游戏的现实性又提升到了令人耳目一新的程度。不过，更为重要的是，他们还采纳了John Antal的意见和经验，在战斗和军事策略方面赋予了游戏更强的真实感。

身负艰巨使命

在游戏中，玩家将以502空降部队士兵Matt Baker的视角来审视事物；而他的这些经历和事迹都是基于一位参加了第二次世界大战的军士的真实经历改编而成。随着美国大规模的空降攻势，Baker必须在敌人的防线后方进行空降，然后带领小队成员完成各种各样的任务。历史上发生在法国的著名联合攻击行动中，当其他部队正在诺曼底海滩登陆的时候，空降部队也被委派去完成至关重要的任务。由于在盟军推进的同时，德军组织了强有力的反击，因此玩家的任务就是深入敌方腹地，摧毁敌人的防空武器并且冲破德军的严密封锁。Baker的任务在盟军的整体行动中是极为关键的组成部分；而能否成功完成在很大程度上则取决于玩家的行动。

游戏操作简单便捷

在游戏中，人物行动和动作的操作都相当简单，玩家可以很快上手并且灵活运用。简化的操控和直截了当的指令都按照类似《光晕》(Halo)中的业界标准来设计。比如，武器更换非常明确，玩家可以交换两种主要武器。另外在武器使用方面则借鉴了其他同题材作品的经验，玩家可以转换"三点一线的"瞄准视角进行观察，这样更利于发现并消灭隐藏着的敌人。在行动中，玩家可以通过直觉的图标系统来发号施令。在选择了一支部队后，地面上就会出现一个蓝色图标。只要将这个图标移动到自己选择的目标，玩家的部队就会执行命令。无论是让他们架射机关枪，或是消灭一个对手，或是在战场上获取战略优势，他们都可以做到。此外，玩家在游戏中还会使用到一些老式武器，比如手雷、匕首、M1哥兰德步枪、汤普生冲锋枪以及德式MG-42通用机枪等。

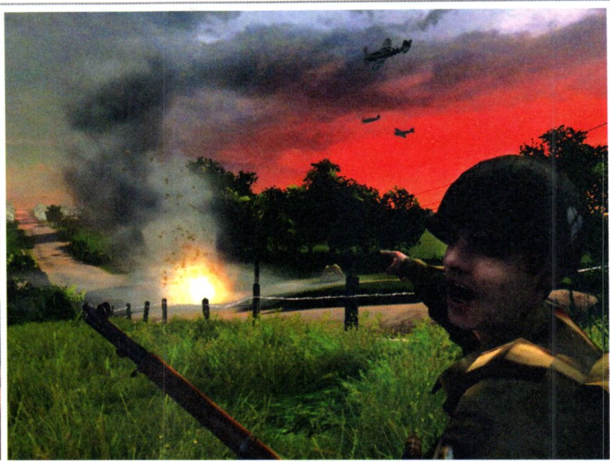
新颖独特的空中视角

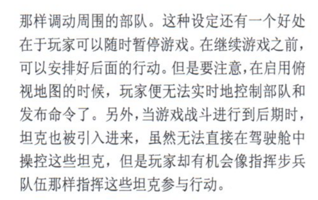
很明显，在第一人称视角射击游戏的特点方面，Gearbox似乎可以将每一个环节都尽在掌握。除此之外，BiA的特色之处还在于增加了便利的场景缩小功能选项。当玩家试图采用一条更为可取的攻击路线时，可以从3D化的鹰眼视角来俯瞰战场。这个特别的地图模式使得玩家可以对某个区域进行整体观察，从而谨慎地做出下一步的行动计划。不过，有一点需要注意的是，这种地图模式只是帮助玩家查明周围的道路情况，不要指望着它能够像在RTS游戏当中











那样调动周围的部队。这种设定还有一个好处在于玩家可以随时暂停游戏。在继续游戏之前，可以安排好后面的行动。但是要注意，在启用俯视地图的时候，玩家便无法实时地控制部队和发布命令了。另外，当游戏战斗进行到后期时，坦克也被引入进来，虽然无法直接在驾驶舱中操控这些坦克，但是玩家却有机会像指挥步兵队伍那样指挥这些坦克参与行动。

紧张刺激的战斗氛围

BiA 中的战斗气氛非常紧张，其所强调的环境交互作用远远超过了其他方面。玩家几乎每时每刻都可以感受到行动所产生的影响。战争带来的恐惧感萦绕着玩家，比如半空中被高射机枪击中的飞机坠落爆炸；附近的手榴弹或地雷爆炸后模糊了角色的视线，使其仰面摔倒等。通常，你会发现本作中的战斗要比其他同类游戏中的战争场面真实得多。特别是 Gearbox Software 在游戏中增加了一个非常有趣的设定，将使得战斗过程截然不同。在大部分任务中，玩家都需要带领两个分队潜入敌方领地行动。其中一个分队负责压制敌人的火力，进行掩护；另一个分队则要迅速冲向敌军，将敌人逐个歼灭，达成任务的主要目标。这一切都要归功于精心制作的 AI，使得完成这样的行动是完全有可能的。在大多数情况下，玩家的队友们可以迅速地自行控制有利的局势。在玩家把任务交给队员之后，他们就会互相保护，端掉德军的机关枪火力点，并且将周围的敌军消灭掉。如果行动对于玩家来说过于繁杂，那么电脑控制的队员就会自行处理各种情况。一般来说，玩家需要制订出最佳的战术行动计划，在自己完成任务的同时，让同伴进行掩护。当然，玩家也可以让同伴去完成任务，自己进行掩护。

狡猾机动的“情境 AI”

说到 AI，任何想要控制敌方领地的企图都会触发敌军 AI 做出相应的反应。在 BiA 中，游戏开发人员加入了他们称之为“情境 AI”的设定，这使得每一个任务都将成为严峻的挑战，它让敌人也会采用玩家所使用的各种战略来对玩家的行动给予回应。因此，当玩家穿过战场，偷偷向敌人后方迂回的时候，如果被德军士兵发现，他们便会立即转移位置，并且千方百计地阻挠玩家的行动。

欧洲风貌的真实再现

BiA 最为吸引人的一个方面就是其通过完美的手段设计并重新创造了被战争毁坏的欧洲地区。按照在战争时期拍摄下的一些老照片中的景象，游戏中大多数地区经过精心设计并恢复了原貌。诺曼底风光通过大量背景细节以及充足的纹理和多边形表现出来，使其看上去更加真实。虽然游戏中大多数任务都是在广阔的户外空间进行的，但是并没有令人感到厌烦的数据读取时间的限制。所有地区的景象看上去效果都很好，柔和的阴影以及动态范围光照充分体现出游戏图像的特色，而些许的模糊和自然的闪光效果则根据太阳位置的不同而产生各种变化。这些视觉技术似乎在当前的射击游戏中发展得很快，而在这款游戏中则表现得更为突出。

未令人失望的多人连线作战

在多人游戏方面，PC 版和游戏机版的 BiA 都支持连线作战。Gearbox Software 和 UbiSoft 将 PC 版游戏的连线作战人数限制在 16 人以内，因为每个玩家将可以指挥着四个角色组成的小队行动（许多技术和性能方面的问题都被考虑在内）。而 Xbox 版的游戏则既可以让玩家连线作战，也可以让玩家在分屏状态下与四个对手一较高下。游戏中大部分多人游戏模式都是以完成任务为基础的，因此战术和团队合作仍然是游戏的焦点，这一点与单人游戏相似。

从目前 Gearbox Software 和 UbiSoft 所透露的消息来看，我们没有理由怀疑 BiA 将会获得成功。相信它在今年秋季正式推出之后，一定能够成为颇受广大玩家青睐的经典之作。■





B	■名称 真·封神演义	■制作 英特卫	■上市 2004.6
	■类型 角色扮演 / 动作〖RP/AC〗	■代理 欢乐星空	■版本 中文版

文 / 历文

真·封神演义

混沌初分盘古先，太极两仪四象悬，
子天丑地人寅出，避除兽患有巢贤。

许仲琳的著名古典章回小说《封神演义》成书于明代，由作者根据评话《武王伐纣》，再参考多种古籍和民间传说创作而成。几百年来，该书以其独特的魅力吸引着一代又一代的读者，其篇幅之巨大、幻想之奇特闻名于世，它被改编成戏剧、评书、电影、电视剧、动画片等等，几乎所有的艺术表现形式都曾经以其为剧本来传颂着这出饱含中华神韵的魔幻故事，堪与西方的JRR·托尔金《指环王》一较短长。

即将在国内上市的，仿“真·三国无双”的电脑游戏《真·封神演义》（中国台湾地区版本名为《荡神志》）便是这部名著的一个新的衍生作品，它借助了原著的精髓，但又不拘泥于此，兼收并蓄创造出新的传奇，全新的人物和剧情让人眼前一亮。游戏设计公司是名字陌生的新角色“戏魔师互动科技（WisePlay）”，它是由中国台湾的英特卫和著名Interplay技术合作成立的游戏设计公司。其母公司英特卫早期致力于代理优秀欧美RPG的台湾发售业务，近年来决心将多年代理业务中学到的西方游戏研发技术和经验与中华悠久历史的文化背景相结合，创作出最适合华人的游戏，他们的雄心壮志从其口号——“要做就做最好的”——就可见一斑！《真·封神演义》是戏魔师的开山之作，其标榜的结合“东方武术”、“中国神话”和“奇幻异想”三者的RPG游戏巨作。

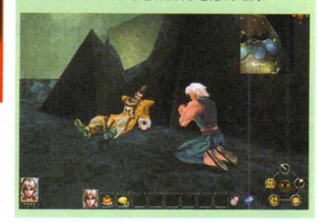


武侠RPG最重要的核心当然是剧情了！这一点比游戏中精美的画面，痛快的打斗更加重要。《真·封神演义》采用“新说”与“外传”的模式，在“封神演义”的世界里虚构出西伯姬昌之孙，伯邑考之子云刃心为游戏主角，云刃心自出世起，就注定了其坎坷曲折的一生。他诞生在母亲逃难的危急时刻，父亲也遭到了妖后妲己的追杀，还没来得及吃上一口母乳的初生婴儿就被其父交与姜子牙，带给了终南山的云中子抚养。18年后，云刃心在养父的悉心照料下长大成人，其不凡的身世逐渐揭开了一段传奇的序幕。《真·封神演义》新创的故事主线与传统的演义内容融为一体。

游戏的高潮出现在封神故事的最后时刻，纣王兵败如山倒，一代暴君引火自焚，妲己完成了使命也化身离去。但故事并未完结，主角发现经历过的一些事情非常奇怪，姜子牙也留下了一些未解的谜，这些疑点诱导着勇士去挖掘幕后更大的阴谋，最后的结局有三种情况，如何结束冒险的历程就要看玩家的选择了。除了主要剧情之外，要吸引玩家还得给游戏加入各种调料，游戏中不时夹杂着许多支线的情节或任务可以供玩家在紧张的冒险旅程中放松休闲。



游戏中还设计了龙吉公主、邓禅玉、胡喜媚等等个性鲜明、各具魅力的女性角色，大家熟悉的妖后妲己、二郎神杨戬、雷震子、哪吒三太子等等《封神演义》人物也成为游戏中与主角亦敌亦友的搭档。而玩家最喜闻乐见的几个主要角色之间的爱情纠葛和友情演变是故事的另一主线，设计者在权衡轻重之后，把这部分设计得略为简洁，不象同类游戏那般过分风花雪月，不过他们之间的关系发展显得铺陈不够，缺乏互动，有些需要选择的对话也比较唐突，缺乏感情高潮场景，这是笔者觉得遗憾的地方。



功力不凡的自创3D引擎

自国人制作游戏以来，武侠RPG使用3D引擎的不多，能够因为3D效果得到好评的就更加寥寥无几了。“戏魔师”在策划之初就决定使用全3D效果来设计游戏，早在2001年就多次派人前往美国接受培训来应对设计需要。他们在游戏中使用的3D引擎并非简单引进的国外知名引擎成品，而是借助Interplay的技术自行设计的全新“PICTOGRAPH（象形文字）”引擎。在谈到该引擎时，公司负责人自豪地介绍道：“之所以用‘PICTOGRAPH（象形文字）’这个名字来命名，就是因为它惊人的强大成像能力。该引擎超强的实时运算效果更有媲美Quake、Unreal引擎的威力！”姑且不论其话语中是否带有“自卖自夸”的成分，我们先进入游戏中感受真实的效果。





游戏的场景都比较大，宫殿的气势突出了宏伟，野外的景致突出了清秀，画面给人的第一感觉还是不错的。在战斗画面上的表现和魔法攻击的使用时，做得很流畅，没有停滞感，魔法效果犹如千种焰火齐放，画面五彩斑斓蔚为壮观，使得游戏中的战斗过程成为至高的享受。在那些敌我双方群起对抗的时候，感觉到和著名游戏《真·三国无双》相似的情景，爽快的打斗感和激烈的厮杀味在这种情况下表现得淋漓尽致。尤其值得称道的是，庞大的剧情加上精美的3D画面，《真·封神演义》完全安装竟然只要不到1G的空间，和其他同类2D武侠RPG动辄需要数G硬盘空间容身的消耗相比，这实在是一个不错的设计结果。



不过我们也必须承认，引擎还有很大的潜力待挖掘，其贴图的多边形数目偏少，画面不如国外3D游戏那般细致。人物造型和物品贴图显得方方正正，有棱有角，天空和水面等等的贴图不太自然，还有许多NPC的贴图重复率很高。





纷繁复杂的游戏系统



《真·封神演义》中加入了纸娃娃武器装备系统，角色的服装及武器会依玩家所装备的不同而呈现出外观的明显改变。游戏中装备栏的设定模仿了《暗黑破坏神》的界面，角色的装备可以直接在接口中拖曳图标更换，替换每一部份的装备时，画面上的人物就会马上出现相应的改变。

游戏过程中加入玩家队伍的人物一共会有十三人，他们的加入除了会带来故事情节的发展之外，还会给战斗中带来新鲜的变化！比如：玩家在游戏中同时参与战斗的角色最多可以为三人，而三个名额的限制对战斗的变化丝毫没有损失，因为玩家在任意时间任意选择队友，可以依据不同的情况，选择不同的组合，搭配各自出色的魔法以及互补的绝招，让本方的战斗力得到提升。而每个人在提升等级后，除了传统的攻击、防御等等属性增加外，还有崭新的“五行技能”属性，即金木水火土五项属性。当与相生相克的敌人战斗时，五项属性的大小将会影响攻防能力。而且，不同属性系列的法术或武器也都各不一样，但同时各具威力，五类特殊的必杀技更是战斗中克敌制胜的秘诀！

游戏的武器系统非常复杂，就种类而言，可分为单手兵器、两手持用的重兵器、双剑或双刀流组合、长兵器、弓矢与特殊武器等等。随着等级的提升，玩家一方的每个角色都可以根据自身特点来挑选合适的武器，各种兵器都有其特点以及独特的攻击招数，最厉害的兵器当然出现在一些特殊的地方，可不是轻易可以得到的哦。和武器系统同等重要的还有“法宝”系统，既然是神话故事，各种宝贝就少不了诸如捆仙索、乾坤袋、风火轮、打神鞭等等法宝将在《真·封神演义》之中出现，这些法宝都有其不同的使用规则以及特殊法力，比如威力无穷的五火神焰扇，这种赛过铁扇公主芭蕉扇的宝贝扇出的超高温火焰就连岩石或金属也能瞬间融化，如果妖怪遇到这样的攻击，顷刻间就小命不保了。



适应大众的游戏性

“戏魔师”将《真·封神演义》的游戏剧情及设定采取了多重对话、多重路线与开放式剧情架构，玩家在游戏中可以依照自己个性选择不同的对话，增加了游戏的变化。游戏中遇敌的方式不是通常的“踩地雷”方式，采用一种触发式的模式，相对而言，没有前者那么烦人。而故事主脉以开放式路线进行，比如在游戏最紧张刺激的“过五关”场景时，玩家可以任意挑选五关的顺序，而不是必须根据限定的流程来通过。游戏中的自由度较高，配合耐人寻味的故事背景并且有多线剧情及多重结局，整体的游戏性还是不错的。

做为一个新公司的首部作品，游戏同样存在着一些毛病。比如：游戏中，玩家操控的角色和敌人的寻址能力都不高，经常会卡死在一个地方。变换太快的视角让人难以适应，玩起来竟然有些头晕。目前武侠RPG的发展面临着几近停滞的局面，《真·封神演义》的出现还是给玩家带来了一些新鲜的风气和值得肯定的地方，比起市场上成堆的大同小异、乏善可陈的网络武侠游戏，“戏魔师”的努力使我们看到了些许希望！■





A+

■名称 Dungeon Siege II　■制作 Gas Powered Games　■内测 2004年四季度
■类型 角色扮演/动作〖RP/AC〗　■代理 未定　■版本 英文

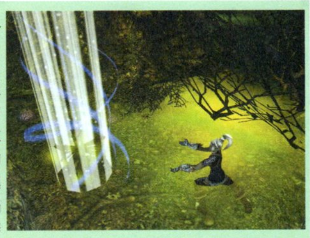


文/神之影

地牢围攻Ⅱ

在今年E3微软展台上，最令人关注的电脑游戏莫过于Gas Powered Games开发的《地牢围攻Ⅱ》(Dungeon Siege II，后文简称DS2)，其实早在去年E3，微软就曾把它摆上了展台，当时只放映了一部宣传片，并无透露更多的消息。一年后，同样在E3展，微软则放出了尽可能多的游戏资料，毕竟E3展是世界上最好的宣传地点。

●演绎全新的故事



在一代的资料片中，世界恢复了和平。DS2的故事发生在千年之后的这片土地上，但世界完全变了个样，Azunai十字军与Zaramoth军团的内战将王国分成了两部分。这时候，兽族领袖Valdis突然出现在这个混沌的世界，他带着兽族军团乘虚而入，向王国发起了潮水般的进攻。最后，王国被兽族军团攻陷了，这块土地在Valdis的统治下变得无法分辨善恶，这时急需一名英雄来拯救世界。一天，几只飞龙抓着箱子来到了这个世界，从箱子里走出了几个雇佣兵，他们的使命就是击败Valdis，玩家将扮演其中的一位。游戏有一定的自由度，击败Valdis的方法也有好几种，但需要玩家去探索。

●招募队友最重要

DS2保留了原来最基本的职业，战士、弓箭手、辅助型法师和攻击型法师这四种，但对战斗系统进行了改良。就拿战士来说，他手里的武器可以任意组合，可以一手拿盾一手拿刀，也可以手拿双剑，甚至可以拿一把双手剑，武器组合的不同给角色带来的效果也会有相应的变化。全新打造的技能树系统则能为每个角色带来3~4种变化，这些技能比以前有所增强，战士能将周围一定距离的敌人震晕，战斗型法师可以从天上召来一个火球，将低等级的怪全部杀死。







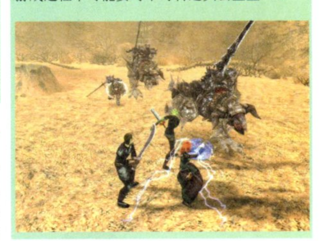
在DS2中，玩家依然可以招募雇佣兵作为伙伴，人数上限为六人。由于任务具有自由度，玩家的队友也会受到影响。例如，当你来到一个营地，你可以在那里招募一个雇佣兵，并完成这个营地的人所提出的任务，如果你不想做任务了，可以将这个营地的人都杀光，但那个队友肯定不会帮忙，反而他会攻击你。

为了让内容更丰富，Gas Powered Games设计了一个宠物系统，玩家将通过这个系统培养出强力的伙伴，目前只知道一种由火元素组成穿着盔甲的宠物。这些宠物并不是通过战斗升级来成长，而是依靠玩家喂养的食物来成长。如果你把武器喂给它吃，那它将能提升力量；如果魔法道具喂给它吃，那它则能拥有特殊的攻击能力。当它生命垂危的时候，也可以用药品帮它恢复生命。宠物也会自动攻击敌人，其能力不亚于招募来的雇佣兵。

●更危险的敌人

随着千年的过去，不少以前的生物灭绝了，Gas Powered Games为此重新设计了大部分怪物模型，他们几乎长着一副丑陋的嘴脸，包括了侏罗纪的暴龙、红色大螃蟹、身材细长的竹怪等，其中有个叫“Klask”的三头怪比较有趣，它喜欢用两只巨大的铁拳敲击对手的头部（爆头？）。而DS2的最终BOSS也有较大的变化，它的身体比以前的要大很多，而且很擅长魔法攻击，你只能后面近身攻击它。DS2中的部分怪物懂得辅助技能，它能像玩家一样为同伴补血或提高攻击力。

AI系统也有所提高，制作组称这个系统为“AI教练”，它能让群体的敌人视为一个团队，它们会有计划地分散攻击你的队伍，也会群体围攻某个人，它们甚至会聚集在一起来保护BOSS。更重要的是，它们会利用周围环境的掩饰来袭击玩家，有时候还会从后面偷袭，玩家在游戏过程中可能要时不时转过头去望望。■



■名称 UEFA Euro 2004 ■制作 EA SPORTS ■上市 2004年5月
■类型 运动〖SP〗 ■代理 未定 ■版本 英文版
B+



文/十大恶劣天气

欧锦赛 2004

按照EA SPORTS的惯例，世界杯与欧锦赛两大赛事举行之前的一个月，他们会以本年度的“FIFA足球”为基础推出一款相关主题游戏，这款游戏会在前作基本框架不变的前提下对各项游戏要素进行优化，这使得“FIFA World Cup”与“UEFA Euro”系列走上了一条精品路线。本届欧锦赛将于2004年6月12日至7月4日在葡萄牙8个城市的10个球场举行，在这之前，EA SPORTS会如期推出该系列的最新作《欧锦赛2004》（UEFA Euro 2004，后文简称Euro2004）

稳重求变



Euro2004的画面色彩与FIFA2004相比显得鲜艳一点，天空的贴图也显得更加自然。球员进场、裁判判罚、犯规等实时动画全部沿用了FIFA2004的动作捕捉。由于是国家队比赛，在进场画面后会加入唱国歌与拍摄全家福的镜头。制作组没有对FIFA2004的图象引擎进行任何优化，与大魄力慢镜、雄壮交响乐包装下的《WC2002》相比，本作在外观的进化上确实非常有限。当然，FIFA2004本身的画面已经相当不错了，硬件支持DX9.0的显卡可以大幅提升画面的表现力，尤其值得称道的是本作中的球员外貌已经到了足以以假乱真的地步，你可以轻松地认出英格兰、法国等著名球队的全部球员。

游戏的速度感得到了很大程度的加强，无论是球员的跑动还是传球的速度都明显区别于FIFA2004。攻防节奏变快以后，给人的第一感觉便是前作中极具创意的Off The Ball系统现在变得很难施展，传球后几乎来不及操作球员进行无球跑位，因此本作中的Off The Ball系统已经名存实亡了。〖W〗键的直传球效果因而成为了唯一有效的渗透手段，制作组已经注意到游戏节奏加快后对玩家操控难度的增加，Euro2004中的〖W〗键已经变手动方向式传球为与WE类似的搜寻式传球，传球并不需要精确的方向控制，并且〖W〗键的力度槽也被取消了，玩家很容易通过〖W〗键打出高质量的意识传球。

过人的操作显得相当简单了，玩家只需要通过〖Shift〗键就可以发动一连串过人动作（无需配合方向键使用），但新的问题也出现了：每次过人动作都是随机的，按动〖Shift〗后可能是齐达内式的马赛回旋，也可能是欧文式的趟球变线，因此能否将对方过掉并不取决于玩家的技术，而是看运气的好坏，如果面对卡住位置的后卫按〖Shift〗，而施展出来的却是马赛回旋，下面你就等着自己带球撞上一堵墙吧。







射门方面新增了很多内容，手柄上的〖L1〗加射门键可以实现吊射（这应该是“FIFA”系列中首次引入“吊射”），但古怪的弧度实在令人无法恭维，在吊门力度的控制上也相当古怪。〖R2〗+射门可以实现假射，假射在完成后并不会像WE系列中那样以扣球的动作收招，而且只能进行一次，这就意味着一旦假射失败就会将球拱手送给对方门将。射门的另一个变化就是——进球实在太难了，尤其是在速度感大幅强化后。“难”表现在对方门将实在太为生猛，远射、传中因为门将AI的提高几乎不能形成任何威胁，而禁区内的射门也会无故偏出，这是由于制作组强化了顺足、逆足、射门角度等概念所致，临门一脚时需要玩家的大智慧才能创造进球。

与FIFA2004相比，Euro2004增加了不少花哨动作，出现了倒勾射门、无停滞凌空打门等动作，后卫在危急情况下还会使用倒勾解围、倒地铲传等非常规动作。〖C〗键的功能被大幅度弱化，原先的停球、趟球动作被取消了，区域联防围抢的效果也被弱化。门将在掷手抛球时可以用〖W〗键将球放到地面上自己带球，在对方退防未稳的情况下可以直接长传到身后。

提前享受欧锦赛

Play Now模式提供最基本的友谊赛与二人同机对战，UEFA Euro 2004模式则是本作的重头戏。EA SPORTS获得了欧足联与赛事主办方的授权，游戏中可以使用完全真实的赛程、比赛场馆、球员、比赛用球与吉祥物。挑选16支参赛球队中的一支可以在UEFA Euro 2004模式中享受到完全真实的欧锦赛赛程：A组为西班牙、葡萄牙、俄罗斯、希腊；B组为法国、英格兰、瑞士、克罗地亚；C组为瑞典、保加利亚、意大利、丹麦；死亡之组D组为捷克、拉脱维亚、荷兰与德国。众多在预选赛阶段饮恨的欧罗巴豪强们也可以在Euro2004的虚拟世界中向传说中的德劳内杯发起冲击，可供选择的未参赛球队共计51支。在选用这些未能入围欧锦赛决赛阶段比赛的球队时，玩家可以自由选择分组，选定分组后，所使用的球队会代替该组中实力最弱的球队进行比赛。游戏中的比赛用球为ADIDAS公司的Roteiro，游戏中的它比FIFA2004中的比赛用球要小一点，因此不会给人一种两帮人踢“篮球”的感觉。

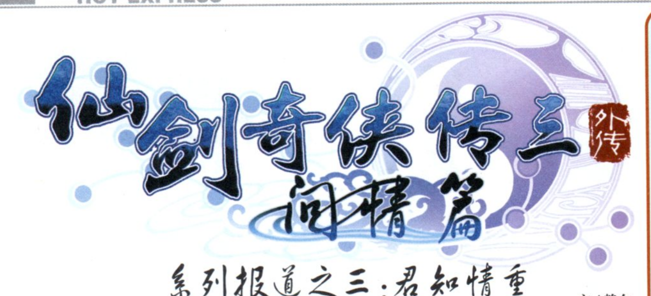
除了完全真实的球队以外，比赛当天所使用的场馆、比赛时间、天气也会在游戏中体现出来。由于是欧锦赛主题的足球游戏，本作中只收录了10个比赛场地，全部31场厮杀将在这些场地上开始，小组赛阶段的比赛场地完全根据赛事组委会的计划安排，当你选择使用东道主葡萄牙队之后，三场小组比赛分别会在本菲卡队的主场鲁兹球场、波尔图队的主场安特斯球场和里斯本竞技队的主场阿尔瓦拉德二十一世球场进行。在经过惨烈的淘汰赛之后，称雄欧洲的决战将在鲁兹球场打响。■







A
■名称 仙剑奇侠传III外传·问情篇 ■制作 大宇资讯 ■上市 2004年第三季度
■类型 角色扮演〖RP〗 ■代理 寰宇之星 ■版本 中文版



系列报道之三：君知情重

文/赖尔

晓来庭院半残红，君知否？但求，月边疏影，共携手。

说到“仙剑”，想必玩家们第一闪过的就是那一个“情”字吧。的确，《仙剑奇侠传》没有绚烂迷目的画面，也没有特别出众的操作系统。她之所以可以吸引人，就是因为不凡的剧情，紧扣一个“情”字，打动了所有玩家心中那根纤细的丝弦。而这一次的《仙剑奇侠传III外传：问情篇》，既然名为“问情”，想必一定是在这“情”字上大作文章了。

劇情之情

问世间情为何物？直教人生死相许。但是，能动人的就只有这样生死相依、不离不弃的爱情了么？人世间的亲情，友情，爱情，仇恨，嫉妒都是情感的范畴。这次的《问情篇》，将着重于哪一种情感呢？

既然爱情是人类永恒的主题，那么这自然不可少——互相爱慕的南宫煌和王蓬絮，自然就是怀有着这样的感情；而作为玩伴的温慧与南宫煌，友情的成分显然要更多一些；星璇与其父的关系有待推敲，但是血浓于水，亲情不可分离……人世间有这么多的感情，相互羁绊之间，上演着一出出悲欢离合的剧目。为什么又偏偏要紧盯着爱情这一种单一的感情大肆宣扬呢？也许，我们应该走出一代所带给我们的固定思维——是的，经典的“仙剑”原作是偏向于描绘爱情的，但二代中小忆如与苏媚的友情，使得后者放弃一报杀亲之仇，这样的伟大情感所带来的是宽恕；三代之中，紫萱爱女的心情，也在选择的矛盾中加以体现——这都是我们所珍视的感情啊。而这次的外传《问情篇》，问的大约就是不同情感的交织吧！有亲情，有爱情，有友情……人因缘分而相互聚会，因情感而相互牵连。我们可以期待着，意识到人的多种情感的《问情篇》，可以描绘出一个更加真实、贴切的心理历程，让我们随着主角体会他的情仇，最终看到人性中真挚的那一面情感。

音樂之情

既然是“问情”，那么无论是在画面还是音乐上，都必须切合情感的流动才行。《问情篇》没有让我们失望。依旧是Musit工作室所做的音乐，想必品质应该不俗，某赖一向认为，“仙剑”系列的音乐，强调的是飘逸空灵，这正如宋词的飘逸一样。但因时代的差别，一代的音乐有太多电子合成的味道，少了一点灵动。而三代中，那一曲“御剑江湖” 笛声袅袅，如诗般的美妙清雅。我们完全有理由期待，《问情篇》能够以那清丽的音乐，随时感染着玩家，并带给我们深入心魄的感动。



这就是年轻时代的酒剑仙！

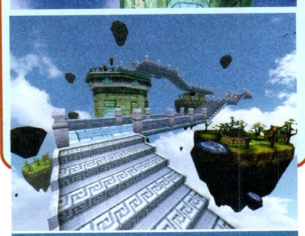
系統之情

既然主题为“情”，为了强调这一个“情”字，在系统设定上也必须要有“人情味儿”才行。因此，《问情篇》在战斗中有一个特色设计，影响剧情的发展：战斗中同伴体力为零，减少好感，主角给同伴恢复（包括仙术和药）增加好感。好感直接影响剧情的发展走向。这一点正是“人情味儿”的体现。毕竟，伙伴们与主角同生共死，一直陪伴着主角到最后。如果仅仅将他们视之为一种杀敌的道具那也未免太残酷了。这种设定正是要玩家珍视自己的伙伴。这一点，相当符合“情”的主题哦。

另一点充满人情味的设定就是沿用存档了。《问情篇》可以沿用三代的结局存档，获得不同游戏体验。这对于通关了三代的玩家来说，无疑是一种回馈。也许，游戏并不需要那么多繁芜的操控设定，往往，只需要一个小小的体贴，就可以赢得玩家的心。

《问情篇》强调的是一个“情”字。而这点，正是我们玩家所关注的。就在游戏中体现出“情”字的同时，我们也将更深一层地被系上了“仙剑情结”。如今，我们最期望的是，一如当年，可以被那一个“情”字震到心酸，震出久违的泪水。■







■名称 风色幻想III罪与罚的镇魂歌 ■制作 弘煜科技 ■上市 2004年第三季度
■类型 策略角色扮演〖ST/RP〗 ■代理 寰宇之星 ■版本 中文版

B+



文/神之影

风色幻想III罪与罚的镇魂歌

在今年的第4期，我们给大家报道了《风色幻想III罪与罚的镇魂歌》（后文简称《风III》）的剧情和战斗系统，这次，我们将带来更多更详细的资料。

职业进化系统

徽章系统是"风色幻想"一代（后文简称《风I》）的最大特色，它能根据徽章的不同衍生出各种职业，但在《风III》中，这个系统将不会得到保留，取而代之是职业进化系统。职业进化系统根据《风I》的职业种类进行合编，将它们分为剑士系、武斗家系、弓箭手系、盗贼系、魔法师系和治愈师系这六大派系，每一大派系又各分成一阶职业与二阶职业，只要满足等级需求或剧情触发等条件，一阶职业就能进化成二阶职业。这个"等级"并不是人物等级，而是职业等级，它们在战斗中所获取的经验不同，职业等级的经验要远远少于人物等级的。当某角色进化成二阶职业后，不仅在能力上有所不同，就连外表也会发生改变。比如，凯琳满足特定条件后能从治愈师进化成祭司，这时凯琳的智力、防御力和机动力都比以前高出很多，衣服和武器的模型也从原来的朴实型变成华丽型。《风III》改用了职业进化系统后，职业总数比《风I》少很多，但它却解决了徽章系统所带来的职业不平衡问题，并让职业的特性完全表现出来。







技能树系统

《风III》采用了多线型技能树系统，技能的学习条件不是随着技能等级的提升来获得，而是使用技能点数来提升技能等级，只有符合习得条件后，下一个技能才会出现。技能的习得要求比较多样化，比如治愈师的"星耀之击"只要6级的"圣护壁"就能学会，而"神圣铁锤"却需要6级的"星耀之击"和4级的"奇迹之拳"，"大天使之吻"更夸张，需要习得7种技能后才能学会。每次升级都会带来一定的技能点数，这些点数是有限的，而且每种技能的等级上限为10级，在分配时，玩家要优先考虑那些对目前战况有所帮助的技能。其中有个陷阱的技能非常实用，玩家预先在敌人必经的通路装上陷阱，等待敌人自投罗网，而这些陷阱大都具有影响敌人状态的效果。

自由配点系统

职业进化系统的引入，同时也带来了自由配点系统，这个系统将决定角色的成长方向，角色每升一级就会获得5点属性点数，你可以将它们分配在力量、体质、速度、敏捷、智力、魅力、幸运、睿智这八个基本属性上，如果想让角色具有较强的伤害力，可以把点数全部加力量上；如果想要高回避率，则可以加到速度上。有了这个系统，角色产生了更多的变化，极端型或平均型的人物都能被创造出来。由于这些点数分配后就无法改变，这使得玩家必须通过详细的规划，并根据角色职业的需求来进行分配，尽量发挥出角色的优势之处。









高低差攻击系统

为了配合3D化的场景，游戏设计了高低差攻击系统。当玩家进行游戏时，除了思考攻击战略外，还要注意我方与敌方间的高度，因为从高处向下攻击拥有距离和范围的优势；反之，由低处向上攻击则会距离和范围的限制，甚至可能出现因高低相差太多产生敌人在你旁边却攻击不到的情景。这个系统只适用于物理攻击，大部分的特技与魔法不会受到高低差攻击系统的限制。在装备栏方面，《风III》比《风I》多了腿部栏和一个饰品栏。



在战斗方面，选项栏也由《风I》的环形变成了弧形，并多出一个自疗的选项。

虽然魔兽合成系统并未公布，但《风III》肯定将继承这个《风I》大受好评的系统，这一点应该是确凿无疑的。■

B-	■名称 天使恋曲	■制作 工画堂	■上市 2004.6
	■类型 养成/冒险〖ST/AV〗	■代理 光谱资讯	■版本 中文版

文/千与千浔

天使恋曲

2002年，以音乐为主题的养成游戏《天使小夜曲》发售，能在游戏中自主演奏音乐的游戏模式给玩家们带来了前所未有的新感觉。其续作《天使恋曲》也是一款形式类似的作品，玩家将扮演游戏中的男主角，在城镇中进行冒险、打工，用演奏音乐的方式游戏，并藉由和四位女主角互动而谱出不同的结局。

寻找记忆的音乐家

主角是靠着演奏魔法乐器——符德鲁琴而四处旅行的音乐家，为了寻找他非常重要而且遗失的记忆，带着唯一的线索——天使羽毛来到“土之国度”边境上的神殿都市佛迪欧镇，为了待在镇上寻找答案，他在城镇中移动冒险，进行聊天、打工以及演奏。玩家可以为主角安排早上10点到晚上9点的时间，打工的场地有四种：旅馆、魔法店、教会以及农田，依打工场所的不同所领的工钱也不同，这些钱除了要用来购买保护自己性命安全的魔法药之外，还可以购买工画堂黑猫小组当家插画家集集一姆先生的所有插画集。而且随着打工场所的不同，所触发的女主角事件也有所不同，想要全盘了解天使羽毛的秘密，就要努力讨好4位女主角的欢心啰！



音乐大盛会

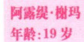
靠“音乐”主题为灵魂的《天使恋曲》收纳了大量动画，以及更多的音乐、语音，特别邀请了日本游戏音乐界的超级新星-feel，来为其片头、片尾作词作曲。除了游戏本身的音乐外之外，这个版本中还收录了“工画堂”系列的多款主题音乐，包括演唱会、“小魔女”系列，还是“火星计划”的游戏主题曲，共22首之多。玩家可以将这22首音乐汇入游戏中自由弹奏，工画堂前所未有的众星云集，将为你的音乐盛会增色不少喔。

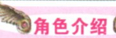


独特的音乐演奏方式

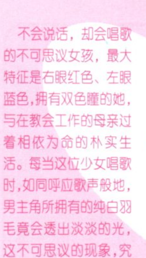
如前所说，游戏中随着剧情的演进，玩家可以弹奏到许多音乐，成功的音乐演奏，是快速提升女孩好感度的不二法门。玩家使用键盘上的「A」、「S」、「D」、「F」、「J」、「K」、「L」、「+」来演奏。一开始不习惯的玩家可以先调整其难易度，最简易的只要用到「D」、「F」、「J」、「K」4个键，就可以亲手演奏悠扬的旋律，但是最难的操作程度就必须使用到30个键来演奏，只要正确的掌握音符节奏及对应的键盘按键，成功的演奏可以为玩家带来更高的名声与评价。完成游戏剧情后，还可以至游戏主选单的“Free Play”模式来大展身手！■







角色介绍



拉司蒂·法娅
年龄：12岁

不会说话，却会唱歌的不可思议女孩，最大特征是右眼红色、左眼蓝色，拥有双色瞳的她，与在教会工作的母亲过着相依为命的朴实生活。每当这位少女唱歌时，如同呼应歌声般地，男主角所拥有的纯白羽毛竟会透出淡淡的光，这不可思议的现象，究竟意味着什么……

妃亚·珞德
年龄：16岁

提供冒险者投宿的安古鲁珞德旅馆主人女儿，是个开朗直爽的女孩，非常憧憬冒险，与纱利雅是好朋友，常常会去纱利雅的魔法店拜访好友。有时候会刻意表现出知道男主角过去的样子，但是由于男主角丧失了记忆，不记得是不是认识妃亚了。

纱利雅·威乐丝
年龄：16岁

威乐丝魔法店老板的独生女，代替因病而无法工作的母亲挑起经营魔法店的重担，由于常在制作魔法药的过程中失败，因此镇上似乎有人认为她是个危险人物，是个天生的麻烦制造者，与妃亚是好朋友。

阿露缇·榭玛
年龄：19岁

在古鲁珞德旅馆中担任舞娘的盲人少女，言行举止都让人觉得落落大方，第一眼或许会给人很柔弱的感觉，但令人意外地，她的决断力与行动力都相当强，其实是个非常可靠的人。



在去年9月号中，《家》介绍了经营模拟游戏名家，德国JoWood制造的列车经营游戏《铁路先锋》(Railroad Pioneer)。虽然游戏不错，但大部分国内玩家面对其操作菜单上的一堆洋文，还是头大无比。不过，最近福音传来，国内同样偏好经营模拟游戏的游戏商光谱，正在为这款游戏进行中文化改版的动作，预计将在第二季发行国际中文版，游戏名称正式确定为《铁道王》。



文/龙河

铁道王

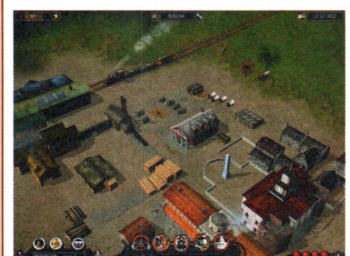
勘探地形篇

没有铁路，就谈不上列车运营。在《铁道王》中，一切一切的首要工作就是探索出合适的地点与地形架设铁轨。但探索工作可不是只利用鼠标移动游戏主画面看看而已哦~在游戏一开始，除了你所处的地区之外，其它地区则是一片漆黑，完全看不到任何东西(很像RTS嘛)。你得派出探险队将其它区域逐一探索出来。注意！很多危机潜伏在这些未知区域中！这时就要派出有特殊专长的探险家来为你克服障碍。例如当探险队行进时遇到正在猎食的熊，如果有猎人随行，他就能挺身而出解除这项危机，否则部队可能被熊当成食物，就此全军覆没；而在匪徒出没的西部，如果有保镖随行，他就能适时给那群恶棍一个教训，不然轻则部队被洗劫，重则部队可能就此失踪。但问题是，部队遭遇的危机可能五花八门，而同时能与部队随行的专才数量却有所限制，所以你要一次派出多个探险队来加快探索的速度。





铁路经营篇



在探索出足够与适当的区域之后，你就要开始铺设铁轨、决定连接的城市、购置火车头以及运送货物到有需要的地方。这些工作无一不需要钱，所以如何为一开始少得可怜的资金注入稳定而充足的经济来源就成为你现阶段最重要的工作。由于铁轨是你铺、火车是你派，利用建好的铁路路线来搬有运无是初期最好的赚钱方式。每座城市的市集与市政厅中会列出该座城市生产与需要的货物，有了这些信息之后就可以将货物从生产的城市运送到需要的城市赚取利润。查出哪座城市有什么货物出现短缺之后，再一次运送大量的货物到当地贩售保证你能大捞一笔。《铁道王》的时代背景不会出现汽车或飞机跟你抢生意，所以为乘客提供运输的服务也能为你带来不少获利。

竞争对手篇

赚钱的生意人人想做，在《铁道王》当中也是。虽然没有飞机和汽车抢生意，可是当你的发展到达一定规模之后就会出现其他铁路公司，成为竞争的对手。这时除了巩固你原先的路线与获利之外也要想尽办法打击对手。在《铁道王》中，你很难用正当的方式打击对手，除非对手有什么严重的失误，因此可以用来打击对手的手段都是见不得光的勾当，像是偷取对手运送的货物、将整列火车劫持、破坏铁轨与火车甚至破坏对手的垄断生意等，只要成功了，你就能将对手远远抛在脑后。如何适时运用这些“黑道勾当”也增加了《铁道王》的游戏乐趣。

虽然游戏的操作看上去比较复杂和“专业”，不过通过循序渐进的教学模式你可以在很短的时间内学会探索地图、铺设铁轨、建立站点与运送货物等基本操作。接下来便可以进入战役模式完成十项由简而繁的任务，这些任务会带领你的铁路帝国从美国东岸的纽约逐步拓展到西岸的加州。每项任务除了主要目标之外，也会有不少次要目标。虽然所有任务都有完成时间的限制，但只要在完成主要目标之余尽力达成每项次要目标，对等级的快速提升绝对有很大的帮助。你甚至能在多人联机的方式（无论是局域网络还是互联网）里与其它三名好友一同竞技，看看谁才是真正的铁道王！■

B

■名称 互动武侠 ■制作 智冠电子 ■内测 2004年二季度
■类型 网络角色扮演〖MMORPG〗 ■代理 智冠电子 ■版本 中文



文/张四丰

互动武侠

互动武侠》可以说是单机版与网络版的融合，因为它有曲折动人、扑朔迷离的剧情；同时更有网游的帮会精神、可贵的网友同盟、让人乐此不疲的升级和道具系统，以及娱乐对战两不误的卡片对战系统。下面就让我们一一道来。



武林界的无尽任务

整个《互动武侠》的中心就是领取任务、完成任务、回复任务、得到奖励。玩家在这个流程下，维持在武侠世界的基本生活。并不断成长，从小混混成长为大侠客。

领取任务：领取任务的基地是侠客村的秘寨，此外游戏中的各个城镇、村落也分布着固定的任务发放人。他们随机发放3-9个任务（根据等级有所区别），玩家可以根据任务名字，扣点来领取自己想要做的任务。领到任务后根据介绍去完成，在任务过程中会逐步得到提示，达到完成的目的。除了在领取任务的时候需要连线，在完成任务的过程中都是可以断线，以单机的方式进行的。

网络任务包括各种类型：送货、取物、护法、解谜、挑战、讨伐，玩家可以根据自己的喜好领取不同的任务。另外任务是有难易之分的，等级低的玩家是不能领取高难度任务的。而玩家在从简单任务到高难度任务的过渡中，会发现剧情在慢慢展开，而自己渐渐成为这个剧情中的主角。

回复和取消任务：任务完成后到任意一个发放人那里去回复，就会取得相应的报酬；如果不愿意完成已经领取的任务，或者完成不了，也可以到任意发放人那里取消，不过那样也就意味着放弃奖励了。回复和取消任务时要保持连线。

任务奖励：完成任务的奖励包括武侠币、卡片、技能书、虚拟道具、积分。武侠币是游戏中的虚拟货币，可以用它在网站或网络商店中消费；卡片是进行卡片对战用的，另外还有一个作用就是组合技能；技能书是用来学习技能的，有了技能书和对应的卡片，就可以学会某个技能，装备在游戏中的主角身上；虚拟装备可以穿在游戏中的主角身上以便提高战斗力；通过积分角色就能够升级，升级后不仅可以穿更高级的虚拟装备，而且能够接到更多的任务。



练就天下无双

既然是《互动武侠》是单机游戏向网络化的提升，那升级道具一定是必不可少的。游戏注册时会根据性别供玩家选择6种功体的武侠角色形象，包括：烈、旋、震、凝、天、魔，每种功体都有不同的性格，玩家可以根据自己的喜好来选择。选择好的功体不能更换，但着装可以更换。可更换的包括：衣、手、足、饰、武器。更换的装备可以在网络商店、网站上通过武侠币买到，也可以通过网络任务的奖品得到。

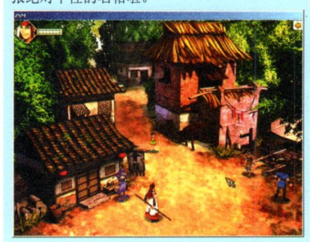
每种功体适合穿的装备不同，每个功体都一定有些装备是不能穿的，甚至有些装备是有唯一性的。各种装备和角色的等级有关，达到一定等级才能穿着。

角色一共分99级，初始等级为1级，它的升级标准是完成网络任务获得的积分。任务根据难度所能获得的积分不同。等级越高升级所需要的积分也越多。随着等级的提升，可领取的任务难度也逐渐提升，可获得的积分也会逐渐增多。

大侠的身份证

一代大侠自然要有其过人之处，象征着身份和地位的名帖就是最好的标志。名帖也就相当于现在的名片，在游戏的系统菜单中可以进行名帖的管理，上面记录了玩家在游戏中的基本资料。

名帖的内容包括：角色形象，爵位、称号、等级、所属帮会、头衔、积分、功体、战绩、排行、荣誉以及个人签名。使用武侠币可以定制名帖，可以更换角色背景、名帖皮肤、更换名帖中显示的项目，从而达到不同的名帖效果。定制不同等级的名帖需要的武侠币不同，定制的张数越多需要的武侠币也越多。想要扬名立万自然要有一张绝对个性的名帖啦。



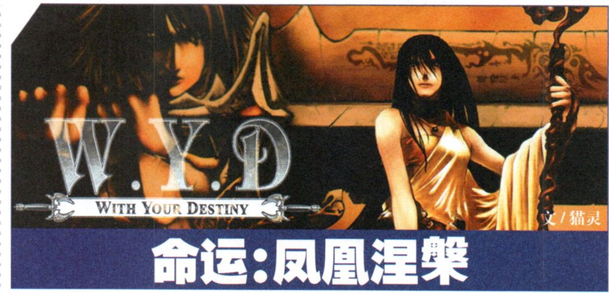
一切轻松搞定

官方商店：侠客村的小红姑娘管理官方商店，可以购买需要的物品，如装备、卡片匣子、网络道具等；也可以以官价卖出不需要的道具换来武侠币。

张榜交易：有些好的物品对于官方商店来说并没有特别之处，所以价格偏低，但对于玩家来说却是稀罕之物，玩家之间相互交易会更加合适。在其他网络游戏中我们必须扯开嗓门大喊大叫，或是找一个热闹的市场一坐就是一天。在《互动武侠》中我们就无需如此劳神费力了，我们只要张榜公告，有宝物要出售，便可下线或去完成其他任务。这个张榜交易就相当于寄卖系统（但不叫价），将想要卖出的物品交给商店里的吴掌柜，填入想卖的价钱，委托寄卖便开始了。等卖出后武侠币就会自动转帐到个人帐户了。另外在此处货柜上浏览也许可以看到自己想要的东西。张榜交易最大的好处就是不用玩家自己在线就可以和其他玩家交易。

集市摆摊：集市挨着茶馆，同样和侠客村的柳儿姑娘对话，进入集市。选择一个房间就可以摆摊了，摆摊的费用是100武侠币。同样是列出想卖的物品和价钱，等别人来购买，但需要在线，好处是可以实时和买家商量价钱。■

■名称 W.Y.D ■制作 JoyImpact ■上市 2004年6月
■类型 网络角色扮演〖MMORPG〗 ■代理 欢乐数码 ■版本 中文
B



命运：凤凰涅槃

命运》自去年5月收费至今已经在国内运行了一个年头了，迄今为止也更新过4、5个版本，其中最大的两个——《驰骋天地》和《兵临城下》，都给玩家带来了不小的震撼。不过，从去年10月到今年3月，这两个更新版的间隔时间也是相当长了，很多人都等得不耐烦，也有相当一部分等级接近300级的玩家对未来很是迷茫，该体验的都体验过了，还有什么可以玩的呢？别急，为了满足高级玩家的需要，也是为了弥补让玩家苦等这么久的疏漏，《命运》的研发小组加快了他们的制作进程，并与欢乐数码达成一致，预计未来的几个月中，我们将接连看到游戏新版本的加入。而现在，一个振奋人心的消息是，游戏最新版本《命运：凤凰涅槃》即将在6月诞生！这个版本对于等级300级的玩家来说，将是崭新的一页。





天神降临：转神系统造就新一代英雄

本次改版，将为所有300级以上的角色提供更广阔的游戏空间和更刺激的任务挑战。所有在《命运》中已经达到300级的玩家，将可以通过“转神系统”转职成为“天神人物”——从而诞生出一个崭新的角色“神之子”！作为新角色，“神之子”有着比普通新建人物更优秀的基本属性以及更好的发展潜力，同时拥有着跨越职业学习技能的能力！

“转神系统”是基于人类身体和灵魂可以脱离并相互感应的奇幻传说建立的，只有掌握永生石和天界力量的人类才可以实现灵魂的升华，同时唤醒体内未发挥出来的力量，并借此实现神的转生，从而达到自我进化的目的。简单点说就是，在原有的300级人物帐号中，通过完成转神的任务，玩家将会获得一个新的游戏角色，他与转神前身人物一脉相承。转神时的人物等级，将决定天神人物所获得的升级点数，等级越高，转神后的基本数值就越高，而前身角色每升一级，天神人物的能力也将随之提升！天神人物的职业，将由任务合成的天界力量石决定，玩家在转神时所选择的职业将直接决定天神人物的初始能力和技能。狂骑士技能与一般狂骑士技能相同，魔法精灵技能与一般魔法精灵技能相同，德鲁依技能与一般德鲁依技能相同，猎人技能与一般猎人技能相同。



天神人物可以穿着除头盔以外的所有转职前人物所使用的装备，并可以使用所有职业的武器。天神人物每次升级可获得6个属性点、4个技能点、2~3个技能掌握点（1~200级为2点，201~355级为3点）。

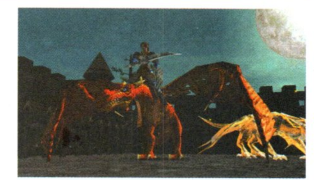


天界力量：永生的源泉

为了实现天神人物的转职，玩家必需执行2个特定的任务——合成永生石的“寻找永生之法”和获得天界力量石的“为了新的开始”。由于篇幅有限，下面只简要叙述一下任务流程。

永生之法：人物达到300级后，到自己王国的术士处（蓝衣术士或红衣术士），获得转神过程的第一个任务。通过夺魂冥羊鬼来获得不死鸟的灵魂，通过无间骑士来获得独角兽的灵魂。收集齐两种物品后，与20个蓝宝石一同放置于物品栏中去找王国术士交谈，之后便可合成永生石。注意事项：在物品栏中放置灵魂石的时候，需要正确放置，否则无法合成。

新的开始：在灵珠位置佩载永生石，然后找自己王国的国王交谈，了解第二个任务的信息。通过打怪获得“神灵力量的原石”，共有8种：魔兽骑兵的原石、骷髅武士的原石、骷髅飞龙的原石、冥羊鬼的原石、毒螯貂鱼的原石、火石像的原石、无间骑士的原石、夺魂冥羊鬼的原石。用天龙或神龙提炼可以获得带有属性的神灵力量原石，Cochma 智、Binah 理解、Chesed 慈悲、Geburah 神的力量、Tiphreth 美、Netreth 胜利、Iesod 基础、Malchut 王国。收集齐8种“属性原石”后，根据自己的意愿去找相应的职业技能传授者处，支付相应的合成费用（50,000,000命运币），合成“天界力量”。骑士长班恩合成狂骑士转神的天界力量，亚马逊翡莱尔合成猎人转神的天界力量，法师长爱尔德合成魔法精灵转神的天界力量，森林之王阿齐合成德鲁依转神的天界力量。



转生：将“永生石”和“天界力量”佩戴在灵珠和原石的位置，与自己王国的国王交谈。根据弹出的信息，点击确认，将转到人物选择界面。此时便可以看到已经有转神人物生成。

需要注意的是，正确佩戴永生石和天界力量与国王交谈前，务必要确认自己还可以再创建一个人物。只有还可以再创建一个以上人物，才能生成转神人物。为了决定转神人物的职业，请在合成天界力量时务必确认相关的职业技能传授者。

此外，天界力量属性原石的合成是有一定概率的，针对原石属性及怪物等级不同，由低到高，原石提炼成功概率也越小。如果在各属性原石中，拥有其他7个属性原石，缺少“Malchut”属性原石，此时提炼“夺魂冥羊鬼的原石”，比起提炼其他原石，成功获得“Malchut”属性原石的概率更高。■



C+ ■名称 水浒传 Online ■制作 火石软件 ■内测 4月28日
■类型 网络角色扮演〖MMORPG〗 ■代理 未定 ■版本 中文



文/凌小路义行

水浒传 online

中国深厚的文化底蕴一直都就是游戏制作者们的素材宝库，古典四大名著更是大家偏爱的宠儿，其中的《三国演义》与《西游记》，已经被改编成多款网络游戏，而让很多读者的心驰神往的《水浒传》却迟迟没有音信。近日，一款由火石软件自主研发的网络游戏《水浒传 online》即将展开公测，期待已久的"水浒108星"终于降临到了玩家的面前。

剧情——忠于原著

梁山泊108好汉的故事早已深入人心，在这款游戏中，你将扮演一位像他们一样打抱不平的好汉，行侠仗义，除暴安良。你可以和各位好汉们并肩作战，把酒言欢；也能在关键时刻出手相助，保护他们。将来和他们磕头结义，也不是不可能的事，这就要看游戏制作者怎么编写后续剧情了（宋江大哥，小弟愿坐梁山第109把交椅…）。作为一款游戏，改编还是必要的。比如在初期的武松任务中，你要帮助武松打虎、协助杀死西门庆，最后还要在飞云浦搭救武松（武松：怎么我的风头全被你抢了？）。这样让玩家亲临这些早已耳熟能详的英雄事迹中，更让人不禁产生一种英雄感。

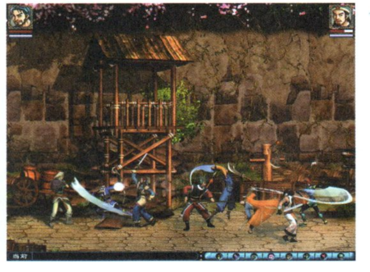


画面——中规中矩



在3D游戏热火朝天的今天，《水浒》没有赶这个潮流，而是独辟蹊径，选用了一种较有创意的2D场景画面，类似FC上《双截龙》一样的横版游戏场景。人物在场景中行走，颇似《天之痕》在长安的行动方式。背景房屋、树木等，都有几分水墨风格。东京的街上都是高楼府邸，一般的城市房屋就寒碜多了，到了小鱼村里，就只是茅草屋和小竹楼了。游戏里的各条好汉都有漂亮的头像，反应出了各路好汉的风采。有空仔细研究一下这108将是否与自己心目中的好汉一样，倒也是件有意思的事。

战斗——花样百出



《水浒》的定位是"网络格斗游戏"，自然操作方式与其它网络游戏不同了。由于是横版场景，便有了上下左右的四个方向，而战斗中又分拳、脚、格档、跳跃，于是便无法"一鼠走天下"了，所以用键盘操作反倒是觉得方便许多，但是打怪掉出来的宝贝却又要用鼠标去点取，真是让有人点抓狂。有确切消息说，手柄操作即将在游戏中开放，相信是一个不错的选择。

作为"网络格斗游戏"，战斗就比一般的网游复杂了好多。另外加入了格档与跳跃功能，对付小怪也还没什么，遇到BOSS级人物，自然少不了手忙脚乱，在PK中，眼明手快的人更是占尽了先机。由于网络的原因，真正做到"格斗"还是有一定难度的，所以长兵器在游戏里也占有一定的优势。游戏里提供了剑、刀、双刀、鞭、枪、棍、弩、火统几样兵器。日后各种武器的杀伤力肯定要进行调整，到时如何协调队伍的远程与近身杀敌，肯定是玩家研究的热门话题。另外，游戏还提供了一项"连击技"，你可以将一些设置好的招数组合，一键发动，在条件符合的情况下，你可以瞬间连发几招，把对手打倒在地。"连击技"一定又是个值得研究的课题。

创意——意犹未尽

《水浒》在现今的网络游戏大潮中，要想脱颖而出，必然是要有过人之处的。这款游戏的几处创意，很值得玩味。

游戏的纸牌收集系统是最大的亮点，你在完成了一个好汉的剧情后，便能得到他的牌。在战斗中，使用这些牌可以获得一定的帮助（召唤兽？）。从街机格斗游戏里借鉴来的"怒气值"、"连击技"，也是十分的吸引人。"怒气"在被敌人攻击时就会增加，发动时分为三个效果，一是解除玩家的硬直状态，二是攻击加成，三是提升攻击速度。"连击技"更增加了游戏的乐趣，很有拳拳到肉之感。

防御崩坏又是一个新颖的设定，因为攻击可以被格挡掉，一般人就会用这个办法来聚气。于是游戏提供了"防御值"，"防御值"到了最大，对方便无视防御，对你进行攻击。所以千成不要只守不攻噢。虽然在创意方面，《水浒》有很多的可圈可点之处，但是却并不能让人满意，也许是游戏制作者信心不足，每一种创意都让人有几分意犹未尽之感。



《水浒》虽然有很多引人注目的地方，不过缺点也是有的，横版游戏空间狭小，而使屏幕中可以容纳的玩家数非常有限，有时10几个玩家挤做一团，再加上不断刷新出来的敌人，卡机时有发生。但愿这款与众不同的游戏，能够在国内的网游大潮中杀出一片天地。■



王者归来

王者归来》是一款贯穿剑与魔法，以动荡的欧洲中世纪为背景的奇幻风格网游，游戏中玩家通过奋斗可以从一介平民最终成为君主。也许有许多的人已经在其他的游戏中找到了自己的位置，但是在王者的世界，你将面临更强大的玩家，更强大的公会，也许你真的排不上号了……

在上一期中，我们为大家介绍了这款游戏的总体面貌，本次则着重介绍一下它的几大游戏系统。

国家系统

《王者归来》的游戏世界比较大，这给了玩家充分发挥的空间。游戏中一共设立了7个领地8个都市，并且还在不断的扩大中。每个领土中的领主可由玩家们投票选举产生，也就是说有成就有声望的玩家便有可能成为领主！当你被选为领主后，本领土内的税收、建设、外交、甚至与其它领地的战争等等事务都是由你决定的。当然，一个这样的领土也不会永远只属于一个公会。当你成为了一个领土的主人时，你也将成为众矢之的。各个公会都会对你进行挑战，当你的能力无法统治这个国家的时候，你的国家将会走上一条灭亡的道路。

随机任务系统

《王者归来》中随机任务的设定，大大增加了游戏的乐趣。众所周知，韩式的网络游戏只注重升级打怪不注重任务是不争的事实，即使有任务，也很单调。国内开发小组充分考虑到国内玩家的需求，在游戏中加强了任务设定。游戏中的任务大多是随机产生，这可以让练级的过程有点花絮。比如当你回到城市旅馆时，店主都会让你找几个特殊的物品回来，这些物品的获得相当简单，你甚至不用去特定的地点，在你练级时候就会随时掉落，真是一举两得。当你完成任务时，你将会获得相应的经验奖励，不仅如此，游戏开发小组正在不断加入宝石、装备、物品等等奖励设计……相信以后的任务和奖励物品将会更加丰富多彩。

转职系统

不同于大多数的网络游戏，在《王者归来》中，游戏起始时没有职业的限定，你可以自由决定所走的方向。初进游戏的玩家都是平民，到达一定等级后就能完成第一次转职。当你的人物到达20级左右，各项能力数值到达每个职业所需要的比例时，就可以去接受转职任务。有战士、骑士、圣职、小偷、魔法师、武斗家等6种不同的职业可供选择！《王者归来》的职业平衡性设计合理，各职业之间技能截然不同，各有所专，互有克制，没有雷同现象。在人物到达30级的时候便可以去接受第二次转职任务，并根据在任务中的表现和选择来决定是往光明或者黑暗的方向发展。





游戏的二转职业共有12种，分别是：英雄、狂战士、圣骑士、暗黑骑士、盗贼王、刺客、圣术师、巫师主教、祭司、神斗师、魔斗师。不仅如此，在《王者归来》中，你还可以得到一个“超形态”的三转。在游戏中，会有一种名为“龙之血”的物品从BOSS身上掉落。如果你有幸获得“龙之血”你将获得超能力。当你到了97级，喝了龙之血后，会有一支凤凰在头上飞，所有能力加30点。当你100级时喝了龙之血，会有一条龙盘在身上，所有能力加60点。

PK系统

《王者归来》的PK系统没有过多的限制，但这并不意味着你可以在游戏中为所欲为。为了防止高手欺负新手，游戏有新人保护措施。恶意PK者可是要付出代价的，高等级玩家恶意PK低等级玩家的话，大家都掉经验，但是高级玩家掉的会比较多，而且挂了还会掉装备，所以尽量避免PK吧。作为玩家最为关注的系统，《王者归来》的PK系统相当严谨。每一种职业相互克制使得游戏不可能出现一种职业一支独秀的情况。加上游戏中，武器装备升级系统，即便PK双方是在同一级别，也会因装备的不同产生不同的战果。

目前游戏正在测试，欢迎玩家一睹王者的风采，也许在其他的游戏中你是个王者，在《王者归来》的世界中，希望你能座上有名。■







B+

■名称 Tantra ■制作 Hanbit soft ■内测 2004年6月
■类型 网络角色扮演〖MMORPG〗 ■代理 欢乐数码 ■版本 中文

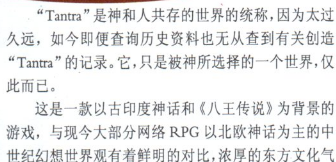


文/飞翔

密传

这是由Hanbit soft（韩光公司）开发的一款运用“Lithtech”加速引擎的网络游戏，从策划到制作到公开测试，前后经历了两年多的时间，耗费50亿韩元，是一部倾力投入制作的力求完美的大型MMORPG作品。期间经过无数次改版，其目的是和竞争对手Actoz推出的《A3》大作相媲美。而在2003年9月，作为一款未正式公开测试的游戏，《密传》已经登上了韩国权威网络游戏排行榜的第14位，可见其所拥有的巨大潜力。

印度神话的世界



“Tantra”是神和人共存的世界的统称，因为太过久远，如今即便查询历史资料也无从查到有关创造“Tantra”的记录。它，只是被神所选择的一个世界，仅此而已。

这是一款以古印度神话和《八王传说》为背景的游戏，与现今大部分网络RPG以北欧神话为主的中世纪幻想世界观有着鲜明的对比，浓厚的东方文化气息弥漫在游戏之中。本次第一版《密传》将以描述罗刹女传说为主线，为玩家揭开印度密宗的神秘面纱，并且为了迎合气氛，制作者还特别加入了玩家角色所信仰的三大主神，创造神大梵天、破坏神湿婆和保护神毗湿奴，作为玩家的辅导员，他们将出现在特定的村庄中为玩家讲解游戏方式并提供新手装备。依托在八部天王（又称为八部众）的神化故事上的游戏，自然少不了美丽动人的故事，所以游戏里也许还会有阿修罗、吉祥天、伽楼罗等等我们喜爱的印度神的影子也说不定哦！从故事层面而言，这款游戏也算是比较特别的一个了。

系统特色综述



游戏画面采用全3D绘制，尽管细节描绘并不是非常突出，但其中刻画的600多款古代建筑，包括中国古典建筑、印度神庙、阿拉伯建筑等等，逼真再现了亚洲各国的人文风光，时刻将玩家包裹在传奇神秘的东方韵味之中。同时一山一水、一花一草的场景描绘也是恰到好处，玩家在奔跑时，背景的树木、草原、山脉、人物会由远及近的随着视野的改变而逐步清晰、变大。微风吹过，树木、花草随风而动，玩家的衣襟和头发也一样随风舞动，当然不会是象现实般飘动，但是对于一款3D游戏来说这已经做的比较细致了。

其实了解一款游戏，我们多数会受其音乐音效的影响，而这往往很容易被制作公司忽略掉，当然，现在也有越来越多的游戏开始注意到这些细节。《密传》中采用了类似交响乐的背景配乐，在大提琴低韵婉转的旋律中缓缓拉开游戏序幕，给人很古老神秘的感觉，游戏音乐在各种环境下，时而雄壮嘹亮，时而温柔缠绵，充分迎合着场景及意境的需要。同时人物每个动作，无论是跳跃还是转身或打斗，草鸣、鸟叫、金戈碰撞声等等，都有相应的音效，可见制作组在这方面花了很多的精力去完善。特别值得一提的是，在游戏中与NPC交谈时，选项后还会发出相应的语音，类似暗黑中与NPC对话时的音效。

职业特征及游戏魅力

游戏中各职业都有着明显的特征，对人物的刻画可以算得上细腻，只是人物的面部表情有点木呐。《密传》的角色设定为：以曼达拉高原为中心的8个方向上，居住着8个种族（即以印度文化及佛教发源地为主要的游戏场景，随后依次开放韩国、中国、日本、西亚等总共9个地区），各种族生活在不同环境条件下，以古印度文明为基础，同时衍生出自己的文化特征。根据各个部族的气候和环境，8大种族又衍生出各种人物，他们将有自己独立的技能树，同时会有战士、法师、刺客等数种职业出现。

第一次进入游戏，玩家可以选择战士、修行者、武道家、魔法师（类似古印度的密宗）四种职业（男、女），共8个人物，同时根据古代印度神话背景，选择各自所信仰的神祇——大梵天、湿婆和毗湿奴。

《密传》的升级系统可以说是剧情之外的又一突破，它取消了等级的概念，人物在获得经验值后，不是通过升级得到属性点增加，而是可以直接用经验来换取基本属性值。比如：现在你有2000点经验，你可以拿去换取2点体质和2点力量（500点经验换1点属性），或者是1点力量3点敏捷等等。这样，人物的成长就是通过不断的积累经验值和不断的换取属性而来的，使得玩家的发展更个性化，你可以选择专修力量，也可以选择平均发展，人物间的差异性自然产生，虽然对第一次进入游戏的玩家来说，可能会有点不适应，但是在这个特殊系统的引动下，《密传》的游戏人物将会千变万化。

《密传》的任务系统有很高的报酬，任务完成后得到的奖励一般是黄色装备，也就是有特殊属性的装备，比如加5HP或者加5MP等等。很快玩家就可以在国内亲身体验这款游戏的魅力了，相信会有朋友喜欢上它的。■





天翼之链内测

网先队·小孩孩跑跑

其实我一直不太喜欢ARPG的网络游戏，或许是看厌了机械的练级、砍怪、打宝物，以及恶意PK，也或许是自己性格适应不了一般ARPG“弱肉强食”的定律，所以就索性放弃了。可是在5月13号那天，意外的得到了《天翼之链》的内测账号，于是跑去官网看了看，发现这个游戏是中世纪幻想风格的，画面截图很合胃口，开发公司又是韩国著名的SOFT-MAX公司，就是制作《西风狂诗曲》的公司，其剧本和画面方面的实力都不俗，冲这一点，我也很有兴趣去看看他们所作的网络游戏究竟是什么样子。结果尝试后发现，这个游戏改变了我对ARPG网游的看法。

《天翼之链》新颖的游戏系统笔者是第一次接触，它融合了单机与网络的特点，开创了独特的事件系统。玩家引发事件后，会引出剧情过场动画，如同在玩单机游戏一样，剧情结束后会给与玩家奖励，包括经验和金钱。对不喜欢练级的玩家，做任务得经验，可是很有诱惑力的哦。玩家平时可以与NPC对话聊天，其中的选项也变化多端，选择的时候，会有时间限制，假如时间过了，你还没有作出选择，就会有隐藏的选项出现，或者会有选项变更等等。在网游趋向3D化的时候，《天翼之链》却保持了简约的2D卡通绘画风格，清新漂亮的画面时时感染着笔者，尽管是2D的人物，但纸娃娃系统依然做得很仔细，角色在装备不同服装武器时，会改变模样。

游戏中的装备，有耐久的设定，耐久过半，装备能力会有所下降。人物的升级方式，也是一个全新的设定，当看到EXP Over字样时就可以升级了。属性窗口中的EXP数轴，有3个数值分别表示目前经验值、升级所需经验值和自动升级经验值。升级分手动升级和自动升级，在EXP满足升级条件后，属性视窗右上方会出现一个LV UP键，点击可以手动升级。当经验值累计达到一定数值后，系统会协助玩家自动加点升级。

游戏中的技能使用与《暗黑破坏神》的操作系统类似，可以把技能用F1~F8设定成热键，以便技能间的切换。连续技能的使用也是游戏的一大特色，普通攻击加技能攻击，可以打出Hit来。技能越强，连续击打数也会越多，画面也就越绚丽。



游戏中引入了NPC好感度这一系统，通过一些特定方式可以增加或者减少NPC对你的好感度。NPC如果对你的好感度增加，那么你以后在该NPC处买卖东西都将得到直接的优惠，并且还可以买到平时买不到的隐藏道具。如果你惹怒了NPC的话，那么以后你将很难再从这位NPC身上购买物品了，就别提什么隐藏道具了。

还有一点忘了说，《天翼之链》的天气设定也很有意思，在天气恶劣的情况下，玩家出城会自动减少HP，所以天气不好时还是在城里泡MM吧！^^





网先队·玩火的人

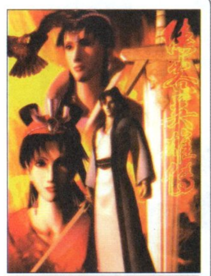
对于现在走卡哇伊路线的网游来说，缺乏完整的故事线已经成为这类网游的致命伤，在游戏初期吸引玩家的仅仅是几幅精美的画面。刚接触《天翼之链》时，光看游戏画面并没有对我造成很大的吸引，但是随着游戏不断的深入，游戏之中的闪光点也越来越多。

首先是纸娃娃系统比较完备，而且人物衣服颜色、头发颜色等等都可以改变。操作系统也是比较完善的，比如人物表情、战斗锁定方式、快捷键的运用等等，依然走大众路线，并没有十分突出的地方。其次，游戏表情系统和其他同类游戏相比，更加丰富多变，重要的是，通过表情可以知道NPC现在的状态及其友好度。在组队方面，《天翼之炼》允许玩家自主调整经验分配项，可以各自取得也可以平均分配，但是玩家改动经验取得方式后要半个小时才会生效，不知道是不是BUG。组队队员最多可以有15位，数量着实不少。

游戏的工会系统设计比较全面，而且限制很多，比如成员退出工会后要经过5天才能正式脱离，这期间可以随时回心转意。工会解散也不再由会长一个人说了算，解散工会至少要20%会员决定。当工会2级以上，原工会会长可以退会，并且新会长由会内阶位第二高的成员担任。（退位让贤？）

在经验升级方面，《天翼之链》采用了单一经验值多项用途的方式，角色获得的经验值可以同时用于提升等级或是用来学技能，这给玩家很大的自由度，想快速升级也行，想主攻技能而放弃等级也可以。当然两者兼备，同时提升也行，只不过那么一来就哪方面都不突出，容易走上中庸之道罢了。此外，游戏中还增加了技能组合，只要搭配得当就会拥有强力而又华丽的组合技，完全可以打的怪物丝毫没有还手之力。所以学技能还是升等级，在《天翼之链》中也成为很值得研究的内容。

任务系统是本游戏最大的闪光之处！首先游戏中一共有八位主角可以选择，每个主角有着不同的背景，不同的身事，不同的人物属性，不同的任务路线。每个主角的任务既是独立的又是互通的，错综复杂的任务相互交织在一起构成了一张巨大的任务网。而且在每个任务进行的开头和结尾时，都会伴随着可爱的过场动画，让人完全沉浸在曲折的任务故事中，一点一滴的更增加了《天翼之炼》世界的吸引力。从动画开始直至结束，完全让人感觉不到这是在网络游戏中，游戏精美程度，会让人直接联想到单机日式RPG。■



侠客英雄传XP

出品公司：精讯资讯
国内发行：未定
发行版本：中文版 2CD / WinALL
游戏类型：角色扮演【RP】
3D加速卡：不支持
3D声效卡：不支持
多人游戏：支持
控制方式：键盘、鼠标
出品日期：2004.4
官方网站：www.kingformation.com.tw/shk_xp/_shkxp_index.htm
最低配置：PII400/128MB、24速光驱、1.5G硬盘
推荐配置：PIII800/128MB



■"FC迷你游戏系列"原汁原味的复刻：《赛尔达传说》

■"FC迷你游戏系列"原汁原味的复刻：《炸弹人》



■《依苏》二代的"XP"版本，不知道《侠客英雄传XP》灵感是否来自于此？



■《勇者斗恶龙V天空的新娘》也是一个复刻版本，这个战斗画面很亲切吧



■有人指责《新仙剑奇侠传》中"过于清晰"的人物头像有损玩家心目中的形象，隐藏结局破坏了老剧本的悲剧美感

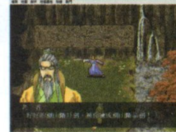
复刻：怀念带来的剩余价值

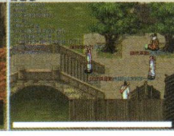
侠客英雄传 XP

对于喜欢复刻的厂商来说，在为自己谋取物质财富的同时，也该注意保护玩家心中的精神遗产

与《金庸群侠传》同一时期的经典武侠RPG"侠客英雄传"系列不知大家是否还记得。那是DOS时代的老游戏了，有一定年龄的玩家想必不会忘怀那拙劣的画面下优秀的游戏剧情和深刻的游戏内涵。

时隔多年，《侠客英雄传》改头换面重新出现在我们的面前。作为一个复刻版的游戏，《侠客英雄传》修缮了剧情，重新制作了游戏画面和系统。这种转变，无疑是给那些新玩家一个接触老游戏的机会。





经典游戏的复刻

近几年中，众多经典游戏转向复刻。最典型例子的就是日本的FALCOM，将其知名大作"依苏"、"英雄传说"纷纷重新包装，剧情上没有什么改进，只是将游戏画面重新修饰了一下，就足以让众多的老FANS和其他慕名而来的新玩家纷纷掏出腰包。最近正在热卖的PS2平台游戏《勇者斗恶龙V天空的新娘》也是一个复刻版本。3D技术更加娴熟，画面更加精美，加之诸位玩家的怀念之情，这三者的结合缔造了一个200万套销售量的神话。

至于《新仙剑奇侠传》，则是另一部值得一谈的复刻型作品。它完全重新制作了人物设定、场景画面以及各个道具的图象，小幅度改编了DOS版与"98柔情版"的音乐，为《仙剑奇侠传II》埋上了一个伏笔，并且加入了隐藏结局——两段不可能实现的美好结局。《新仙剑奇侠传》的出现，可以说是应了广大仙剑FANS和其他慕名者长久以来的心愿。然而，即使是这样，仍然有人指责《新仙剑奇侠传》中"过于清晰"的人物头像有损玩家心目中的形象，隐藏结局破坏了老剧本的悲剧美感。由此看来，虽然"新仙剑"以复刻版之身创造了国产游戏销售量的神话，但是她的味道却也并非符合那些怀旧派的"仙剑"死忠。

而这一次的《侠客英雄传XP》，则是另一种复刻方式。重新制作的游戏画面与当年DOS版相比，改动并不是很大。但剧情方面有了不少丰富，很多游戏系统也与最初的DOS版有所不同。不过，虽然一切看上去都有所进步了，但极为重要的一点恐怕会使得《侠客英雄传XP》的销售不容乐观——毕竟，也许是因为《侠客英雄传》太过于古早，并且其锋芒都处于同一时期的《仙剑奇侠传》和《金庸群侠传》所遮掩。老玩家对它的印象不如对前两者那样深刻，而在新玩家群中，知道它的更是少之又少。所以，这一步的复刻战术，是否可以起到继承前作之盛名，并让新玩家折服于这个老故事的作用呢？看来，有点危险。

复刻，请慎重

在玩过各种各样的庸俗或精彩的复刻版之后，笔者也常想：到底什么才是复刻的真正意义？真的是顺应广大玩家怀旧的心愿，还是榨取剩余价值？一款款的复刻游戏，诸如《最终幻想X》及其续作的国际版，仅仅是改变一些游戏因素，加了一些隐藏的所谓"彩蛋"的东西，就哄得玩家们点出大洋若干。当然，这是他们心甘情愿，不予置评。不过，游戏公司这种做法就是摆明了抓住FANS的崇拜和追从心理，拿的就是那些支持他们的玩家的钱。这样的做法，是否有点愧对于作为他们衣食父母的广大玩家？

说到这里，笔者我想到了一套真正可以称为怀旧意义上的复刻版游戏——在日本疯狂热卖的GBA版"FC迷你游戏系列"。没有任何修正，与红白机FC上相同的游戏画面、相同的关卡，甚至保留了原先的所有游戏BUG。这样没有任何修改的游戏，并没有给玩家任何小甜头用来骗钱。昔日的《超级马里奥》、《赛尔达传说》、《炸弹人》就这样原原本本地站在玩家眼前——怀旧的人请买吧，不买的人也没有任何损失，因为它不曾有所改变。这恐怕就是怀旧型复刻的真正体现吧。

笔者觉得，如果仅仅是为了榨取剩余价值，请不要做出"复刻"这么冠冕堂皇的行动。请像《金庸群侠传》一样做一个姐妹篇——无论赞叹褒扬还是叹息批评，《武林群侠传》都与前作无关了。任何诋毁只会加诸于续作本身的不足和制作小组的判断失误，而不会殃及原作本身。并且，如果续作失败了，我们可以将之视为"狗尾续貂"，用这样古已有之的词语，来为续集值得轻视的存在做一个自欺欺人的辩解。但是若是"复刻"版——也就是原版的第二版本出了任何的差池，这便是直接在原作的基础上加以践踏！作为游戏玩家的我们，无法像面对续集一般自欺欺人地忽视它的存在。

对于喜欢复刻的厂商来说，在为自己谋取物质财富的同时，也该注意保护玩家心中的精神遗产吧！所以，复刻，请慎重。■（文/赖尔）





无厘头的剧情？谁在乎呢？

我们的主角 Daniel Garner，一个倒霉的在雨天被汽车碾死的无名小卒，死后天堂的大门却偏偏不肯向可怜的他敞开。为了图个死后清静，他不得不变成一个佣兵，去面对那些杀之不尽的妖魔鬼怪，这就是《恐惧杀手》（Painkiller，以下简称 PK）。由于这样的背景设定，游戏场景从现代都市中的墓地到昏黑的巴洛克风格小教堂；由白雪皑皑的大桥到鬼影憧憧的废弃军事基地。以上这些，就是来自波兰的开发组 People Can Fly 扔到我们面前的“剧情”——如果 FPS 真的需要剧情的话。

这不由得让人联想到另一款具有同样无厘头背景设定的射击游戏《英雄萨姆》（Serious Sam，以下简称 Sam），同样是一个能够身背若干奇怪重武器的壮汉，因为十分可笑的理由而不得不到玛雅人、印度人、中世纪欧洲人的地盘，去独自面对成百上千枚可笑的怪物。当黑压压的怪物们蜂拥而至时，冷静地掏出任意武器将它们统统炸上天。哦，我的天！如果我放下虚伪的、要求一切游戏都必须有内涵的架子，我想说，这真的很爽！

爽 | 《恐惧杀手》 Painkiller

曾几何时，FPS 游戏开始学会为自己挂上些累赘，诸如解迷、升级、驾驶等等……难以想象那些看似智商颇高的制作人是如何大谈创作灵感的。事实上人们经常忽略了射击本身，“爽”才是 FPS 的根本魅力。

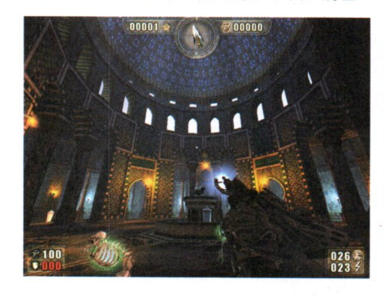
一些有意思的新玩意

如果一个 2004 年上市的游戏仅仅和 2 年前的游戏完全一样，那未免有点太对不起玩家的钞票了。事实上，PK 引入了很多有意思的新元素：

在游戏中，我们可怜的 Daniel 是可以变身的——游戏中杀死敌人在“蒸发”后会留下绿色的光球，那是敌人的灵魂，有回复主角 HP 的功能。更有意思的是，当 Daniel 吸收 65 个灵魂后，可以变成拥有一击必杀能力的正义使者（如果面对的敌人是恶魔，那你就是正义的——不管你杀死对手的手段如何），此时整个游戏画面变成灰色，红色的敌人全部变得不堪一击（Boss 除外）。但持续时间并不很长，这也让游戏有了一定的策略性，但这绝对不是最重要的。

PK 中还首创了 FPS 游戏的卡片系统：每通过一个关卡后，游戏会给出过关评价，包括过关所用时间、杀敌数量、收集到的盔甲数量、灵魂数量、隐藏物品等等，依据结果不同会有不同的评价，高评价的回报就是获得有特殊作用的卡片。不同卡片有着不同的特殊作用，比如第一关获得的卡片，装备（游戏中按 Tab 键装备，在最低难度下无法开启）后敌人的伤害减半。还有增加对敌伤害的卡片、装备后需要按 E 键来使用的卡片等等。

最令 FPS 玩家感到兴奋，还要数 PK 中颇具新意的武器系统：游戏中提供了常见的霰弹枪、火箭发射器等“常规”武器，不同的是，每种武器都有 2 到 3 种发射模式。例如散弹枪除了发射散弹，还能发射出可以冻住敌人的子弹，在面对普通攻击无效的敌人时可以先将它冻成冰块，再一点点敲碎；木钉枪能将不死的敌人钉在一切你想象得到的地方，等等。这让玩家在游戏中能够针对不同特点的敌人采用最有效的攻击方式。这些相对于 Sam 手中的“大铁砣”更能带来丰富的射击快感。



由于 PK 采用 Havok 2 物理引擎，其独特的布娃娃（Rag-Doll）特效使武器破坏的物理效果十分逼真，如剧烈爆炸的冲击波将敌人的尸体抛向高空，当碰到附近的石壁后还会反弹跌落到 Daniel 面前。但由于游戏中玩家所面对的全是设计得十分搞笑的敌人，且游戏中不会出现“横尸遍野”的情况，使游戏的暴力程度略有降低，这也和 Sam 中的情景类似。

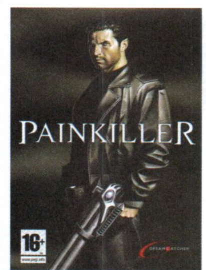
而游戏中的音效也值得一提。为了缓解画面阴暗带来的恐怖气氛，重金属摇滚风格的背景音乐贯穿整个游戏，让玩家深深陷入到酣畅淋漓的游戏快乐之中。

总的来说，PK 是一个纯粹强调射击快感的游戏，在如今 FPS 游戏纷纷强调“创意”、“内涵”的时候，PK 却让我们想起了 FPS 游戏最初带给我们的那种纯粹的射击感觉。虽然 PK 单线性分段式的游戏路线让人不免觉得单调，但是这不妨碍它能在你一进入游戏就从此痴迷其中。

这个游戏，爽！■（文/狗子 & 加菲猫）



多变的建筑风格



Painkiller

出品公司：People Can Fly/Dreamcatcher
国内发行：空间互动
发行版本：英文版 3CD / WinALL
游戏类型：动作〖AC〗
3D加速卡：D3D
3D声效卡：DS3D
多人游戏：支持
控制方式：键盘、鼠标
出品日期：2004.4
官方网站：www.painkillergame.com
最低配置：PIII 1.5GHz/384MB、64MB显存、1.2GB硬盘
推荐配置：PIV 2.4GHz/512MB、128MB显存、1.2GB硬盘



■难得一见的明亮室外场景同样充斥着战斗



■魄力十足的 BOSS 让人血脉喷张



■血色的天空+恐怖 BOSS 成功烘托了战斗的气氛



■阴暗场景是游戏的一贯风格

家游十年 各界同贺

CONGRATULATIONS

新闻出版总署报纸期刊出版管理司

新闻出版总署报纸期刊出版管理司

祝贺《家用电脑与游戏》创刊十周年

推广游戏文化　　弘扬精神文明



科学普及出版社社长 李士

面向社会
把握方向
寓乐於教
健康发展

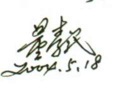


祝贺《家用电脑与游戏》
创刊十周年
李士 甲申年五月

科学普及出版社杂志中心主任 董素民

家游十年磨一剑，
树立品牌是关键。
抓住机遇占市场，
略胜一筹更在前。





新浪公司首席运营长 林欣禾



诚贺《家用电脑与游戏》杂志10周岁生日！

十年来，贵刊与中国电脑业和游戏业风雨同舟，见证了它们的发展与进步，以蓬勃的朝气和睿智活跃在中国IT媒体圈。作为IT同行，我对贵刊以往所取得的喜人成绩表示忠心的祝贺，并祝愿你们在将来有更加骄人的表现和超越！

网易公司执行董事 董瑞豹

祝贺《家用电脑与游戏》创刊十周年，百尺竿头，更进一步！



搜狐公司副总裁 何劲梅

十年的“家游”，十年游戏迷的“家”。

十年磨一剑，祝《家游》在已经取得的成绩上，百尺竿头，更进一步！



搜狐公司 何劲梅

上海盛大网络发展有限公司董事长兼CEO 陈天桥

《家用电脑与游戏》已经走过的十年，见证了中国互联网的兴起与蓬勃发展；祝愿今后的日子，《家用电脑与游戏》能为中国互动娱乐搭建更好的传播平台。



金山软件股份公司总裁 雷军

金山软件三年一《剑》，《家用电脑与游戏》十年一刊。值此《家用电脑与游戏》创刊10年之际，我谨代表金山软件的所有员工向你们表示祝贺！



2004-5-18



北京华义联合软件开发有限公司总经理 林永青



恭贺

《家用电脑与游戏》

十周年庆！

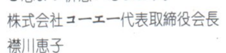
林永青

2004.5.9

日本光荣株式会社代表取缔役会长（CEO） 襟川惠子

《家用電脳与遊戯》様
創刊10周年おめでとうございます。
私は個人的に中国に大変深いかかわりをもつており、心のふるさとと常々思つております。中国のゲーム業界をリードするすばらしいメデイアに成長された「家用電脳与遊戯」様が、今後もさらに大きくはばたいてゆかれることを心より祈念いたします。
株式会社コーエー代表取締役会長
襟川恵子





襟川恵子

《家用电脑与游戏》杂志社

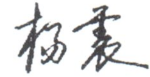
祝贺贵刊创刊十周年。

我本人与中国渊源深长，常以为她是我心灵的故乡。我为《家用电脑与游戏》杂志成长为引领中国游戏业界的卓越媒体而感到欣慰。

祝愿贵刊百尺竿头，振翅高翔。

上海腾武数码科技有限公司总裁 杨震

十年磨一剑，愿贵刊续写新的辉煌！



杨震



第三波软件（北京）有限公司总经理 李大卫

贺家用电脑与游戏
十周年有成
走入中国千家万户！
第三波 李大卫贺



目标软件（北京）有限公司总经理 张淳

十年的执着，十年的专注；

见证了十年的发展，体味了十年的辛酸；

厚积薄发，更好的为产业发展助力，打造更具实力的服务品牌。



张淳
2004年5月10日

北京晶合时代软件技术有限公司总经理 张友利

十年一剑铸辉煌
千锤百炼锻真金
贺家用电脑与游戏十周年
张友利



北京东方互通科技发展公司副总经理 张立波

《家用电脑与游戏》创刊十载，
开辟中国游戏产业新时代！
北京东方互通科技发展公司



张立波 2004.5.13



A3 开发部总监 裴吉雄

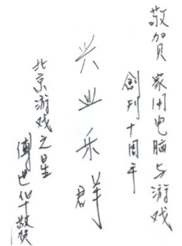
衷心祝贺《家用电脑与游戏》杂志创刊10周年！

上次通过与贵社两位记者的见面，深深体会到了《家用电脑与游戏》杂志对游戏的深度了解，也因此度过了一段愉快的时间。希望《家用电脑与游戏》杂志能够继续给读者介绍更好更有趣的游戏信息，也期待贵刊创刊20周年庆时我还能有机会送去祝福。请多多关注我们的A3！



"家用电脑与游戏"
창간 10주년을 진심으로 축하드립니다.
지난번 인터뷰 때 두 기자분을 뵈면서
家用电脑与游戏의 게임에 대한 열정과
깊이를 느꼈습니다. 덕분에 즐거운 시간도 보냈
습니다. 앞으로도 더욱 좋은 게임정보와 즐거
운 내용 독자에게 전달해 주시고,
10년 후에 맞을 20주년 기념 때도 축하할
기회가 저에게 주어졌으면 합니다.
A3도 많이 사랑해 주세요.
Play!!
2004. 5. 13
A3 개발 총괄
감독 배 길운

北京游戏之星软件有限公司总经理 傅世华





赛迪传媒集团董事长 李颖

公正、客观、深入，
打造游戏权威传媒

李颖
2004年5月20日



第九城市计算机技术咨询（上海）有限公司 联合执行官 秦洁

十年前的星星之火，
十年后的熊熊烈焰
衷心祝愿家游在下一个十年
越烧越红，越烧越旺！

秦洁



TOM在线有限公司副总裁 伍耘

经典创造权威，激情铸就辉煌！

伍耘
2004.5.10



世纪龙信息网络有限责任公司（21CN） 副总裁 贾巍

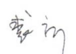
《家用电脑与游戏》，一个熟悉的名字，伴随中国游戏玩家走过十年寒暑，见证中国游戏业界十年萌芽与成长，为中国游戏媒体事业做出了卓越贡献。在此，谨代表21cn全体同仁，恭贺贵刊十年大庆，祝《家用电脑与游戏》承十年厚积，再创辉煌！

贾巍



梦工厂网络有限公司总经理 裴新

家电十年，中国游戏十年
共同成功，永远辉煌





光谱博硕电子科技（北京）有限公司总经理 徐冉

越办越好再创佳绩
祝《家用电脑与游戏》
祝家挚爱丁商密友

光谱博硕 徐冉



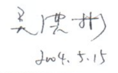
新加坡创新科技有限公司中国业务总裁 李慧勤

喜闻《家用电脑与游戏》杂志创刊十周年，我代表创新公司向贵刊表示恭喜和祝贺！十年来，贵刊引领和推动了家用电脑和游戏的快速发展，也协助了创新公司在家用电脑和游戏方面品牌的建立和产品的推广。期望贵刊百尺竿头，再迈大步！



骏网集团CEO 吴洪彬

华文电脑杂志，
传播游戏文化







奥美电子（武汉）有限公司 CEO 张曙波

科学普及出版社：

欣悉贵社主编的《家用电脑与游戏》创刊十周年，我们谨向你们致以热烈的祝贺！

奥美电子（武汉）有限公司作为《家电》长期的合作伙伴，彼此一直维持着良好的关系，相信在今后的路途中我们一定会并肩前进创造辉煌！

张曙波



游戏橘子数位科技有限公司执行长 刘柏园

非常高兴看到《家电》能走过漫长而艰辛的道路，在今天迎来它十周岁的生日！作为大陆的第一本电脑游戏类刊物，《家电》带给游戏爱好者的不仅仅是资讯的传递，它也为整个市场的培育奠定了坚实的基础，祝《家电》在今后的日子里能带给广大的读者以更多游戏的乐趣！





广州光通通信发展有限公司总经理 杨京

十年传承，十年辉煌
祝《家用电脑与游戏》明日光芒更加闪耀

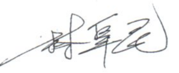
杨京



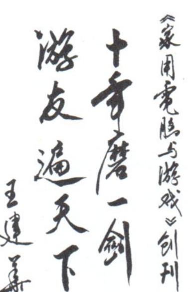
网星史克威尔艾尼克斯网络科技（北京）有限公司副总经理 林阜民

随着游戏产业的蓬勃发展，市场呼吁更多更好的，具有引导性的游戏刊物。这样，一方面可以代表广大玩家的心声，另一个方面可以使厂商更及时准确的获得相关的信息。在此，我们祝贺《家用电脑与游戏》创刊十周年可以越办越好，真正成为游戏厂商与玩家、消费者之间的沟通桥梁，同事可以进一步配合广大的游戏开发厂商，积极地开拓中国这个充满希望的游戏市场。





北京连邦软件股份有限公司总经理 王建华





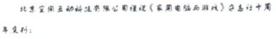
北京新天地互动多媒体有限公司总经理 秦易

祝贺家用电脑与游戏
成立十周年

秦易
新天地互动多媒体



北京空间互动科技有限公司总经理 朱剑能



北京空间互动科技有限公司谨祝《家用电脑与游戏》杂志创刊十周年庆到：

十年耕耘，见证中国游戏产业

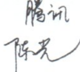




腾讯科技（深圳）有限公司游戏运营事业部总经理 陈光

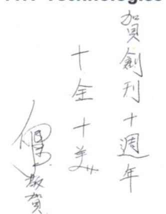
祝贺《家用电脑与游戏》成立十周年，
事业更上一层楼！

腾讯





ATI Technologies Inc.董事长 何国源





北京寰宇之星软件有限公司副总经理 傅思建

祝贺《家游》创刊十周年，越办越好
共创读者、厂商沟通桥梁，步步飞扬！

寰宇之星 傅思建



新浪游戏资讯中心总监 王宁

光阴荏苒，贵刊创业已届十载，诸同仁着力勤勉，多有创新，于产业则开山拓，于读者广为福音，其中建树，殊为可敬。愿日来贵刊百尺竿头更进一步，再增气象。



王宁 

2004.5.12

清华同方数码娱乐事业部副总经理 胡俊松

十年前，《家用电脑与游戏》是中国第一本游戏杂志；

现在，它是中国最具有影响力的游戏杂志；

十年后，它的前途我们无法估量。



清华同方数码娱乐事业部
胡俊松
2004.5.11

唯晶科技（上海）股份有限公司总经理 詹承翰

祝家电一切顺利

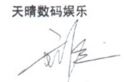
唯晶 詹承翰



天晴数码娱乐有限公司 CEO 刘路远

《家用电脑与游戏》十年来尽心尽力地为游戏文明的传承与推广不懈努力，在《家用电脑与游戏》创刊十周年之际，谨致以衷心的祝贺。

天晴数码娱乐





万向通信有限公司副总裁 周旭

贺：

家电十年行树林

伴你同心创辉煌

万向通信有限公司
副总裁 周旭
2004年5月



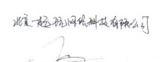
北京一起玩网络科技有限公司总裁 赵小明

风雨兼程 携手走过

17GAME 祝《家用电脑与游戏》

百尺竿头 更进一步

北京一起玩网络科技有限公司



05/17/04



智冠电子
游龙在线
游戏新干线
冠网数码科技 同贺

走过过去与未来旅行交界的时刻，
家游十载，再创辉煌！



智 冠 电 子
www.soft-world.com.cn







冠网数码科技(上海)有限公司
Game Zone Solution Corp.



上海润星网络科技有限公司董事长 王子杰

勇攀高峰 辉煌十年

——恭贺《家用电脑与游戏》创刊十周年

王子杰 携久游网全体员工 贺 2004.5.



上海天之图网络科技有限公司总裁 王佶

祝家游更上一层楼

王佶



上海琦乐信息技术公司副总经理 王菁

祝贺家游成功创刊十周年，希望保持原有的风格，家游继续保持自身特色，在游戏媒体中独占鳌头，传达给客户和玩家更好的信息！

上海欣亿广告公司 上海琦乐信息技术有限公司副总经理 王菁



上海坤迈网络传播有限公司总经理 车挺

《家用电脑与游戏》的十年，是中国游戏界蓬勃发展的十年，也是这本杂志伴随我参与和了解这个领域的十年。我希望在下一个十年里，《家用电脑与游戏》能继续把更多、更好、更专业的信息提供给我们广大的读者。

车挺

北京东方娱动科技有限公司总经理 张鹏

宝剑锋从磨砺出，梅花香自苦寒来——祝《家游》十岁生日快乐，愿贵刊越办越火红！



成都欢乐数码信息技术有限公司总经理 吴舸

贺：

家用电脑与游戏创刊十周年

风雨十年路

迈步从头越

成都欢乐数码 吴舸

金玉天立软件科技开发有限公司董事长 孙正

作玩家知心朋友，促产业繁荣发展

孙正



北京亚洲互动科技发展有限公司副总经理 吴疆

十年间中国游戏的变化是巨大的，有目共睹。十年间《家电》为中国游戏的发展所作的贡献有目共睹。今天游戏行业的诸多精英人才也都是看着《家电》成长起来的。家电十年，中国游戏十年，这就是《家电》的十年，也同样是中国游戏人的十年。作为《家电》的一个忠实读者，我代表亚洲互动的全体员工祝《家用电脑与游戏机》生日快乐，在今后的日子里再创辉煌，我们永远支持你。

吴疆

二零零四年五月.



上海育碧软件有限公司

十年磨一剑，家游在游戏媒体中是独树一帜的。祝家游在新的十年中创造出更辉煌的成绩。



中广亚广播信息网络有限公司副总裁 戚秀鸿

专业、敬业、十年磨一剑。
祝《家用电脑与游戏》
越办越好！

中广网 戚秀鸿

北京欢乐星空科技有限公司总经理 王寅



弹指十年间
风雨江湖练
煮酒论家游
风流无数书

王寅

数字鱼移动娱乐 CEO 苏亮

祝贺《家用电脑与游戏》创刊10周年。

《家游》辉煌的十年，正是游戏逐渐发展成为世界第一娱乐时尚的十年。

随着现代人生活节奏的加快和手机正成为最普及的信息消费载体，未来十年必将是手机游戏为先锋代表的移动即时娱乐业发展的十年。

数字鱼期待着能和《家游》一道将最新的手机娱乐资讯奉献给广大的读者朋友，与大家一起冲向享移动新生活！

祝百尺竿头，更进一步！

数字鱼移动娱乐
苏亮

《网友世界》杂志社总编 孙月湘



贺十年光辉岁月
一往无前愿家用
电脑与游戏青
春永驻

甲申年 孙月湘

北京国通伟业科技有限公司总经理 权基洪



岁月如逝，短短十年《家用电脑与游戏》发展成为全国具有影响力的电脑杂志，也成为游戏玩家最喜爱的杂志。在贵社创刊十周年之际，北京国通伟业科技有限公司全体员工及《生存Online》运营团队谨向贵刊致以热烈的祝贺！祝贵刊继往开来，创造新的辉煌！

权基洪

上海聚友宽频网络投资有限公司总经理助理 朱兵



贺《家用电脑与游戏》创刊十周年

健康游戏
益智休闲

聚友网络 朱兵
2004.5.14

上海乐士尼数字娱乐新天地董事长 孟超



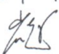
从浩瀚的典籍中脱颖而出
给游戏者提取精到的品质与灵感
辉煌历史 实力铸就

乐士尼DIY娱乐新天地
孟超

北京世纪雷神科技数码有限公司总经理 崔越

祝《家用电脑与游戏》创刊十周年。

北京世纪雷神数码科技有限公司



崔越
2004.5.11

北京娱乐通科技有限公司 彭岩

永远的游戏，不变的精神。
祝贺家用电脑与游戏创刊10周年，
愿它成为中国游戏杂志的
一面飘扬的旗帜。

彭岩


史无前例的大规模网络战争
新网游霸主
大型全3D-MMORPG网络游戏《开天》公测之际，奥美联合飞利浦共同推出百万显亮寻宝大行动。价值一百万的飞利浦系列产品将在5个月内天天奉上.玩《开天》打怪物，谁都可以赢大奖！请密切关注官方网站。
百万大奖
觅显亮
LightFrame™
数字显亮
另：同期推出《开天》手机游戏，带给你绝对另类体验！移动用户发送KT到18188080 联通用户发送KT 98988080就可进入《开天》手机世界，内有最劲爆的《开天》网游攻略，迷幻项坠，豪华版零点行动也许就是你的喽！当月免费！快快快!!!
AEC 奥美电子
荣誉出品
VANSOFT
PHILIPS
奥美电子（武汉）有限公司 地址：上海市九江路333号金融广场2201-2205 邮编：200001 电话：021-63601099 传真：021-63609872

舒宝宁,黄华,毛远,莫晓玮,邓晓,赵付语,李东崇,覃凯,陆遥,裴悼菲,陈兴升,应继明,李培铭,苏文增,康健,徐俊翔,梁智,江海,蔡凯,覃江河,张飞辉,黎桂榆,李鹏,刘冬伟,刘本术,佟浩,佟铭达,王晓竹,周英,游海,龚志城,晋三华,梁杰,E.Q
袁峰,史泽逢,李连欢,张峰雪,刘奇,隋芯,唐禹,冯志东,吴波,付浩,贺林,杨墨,潘治激,周志华,严冬,张蛟,盛兆磊,叶正永,杜彦博,黄欣宁,关延鹏,余远志,郭庆,杨华林,杜则剑,黄俊杰,孙真熙,韦性民,张圆瑞,雷遥,李治,刘冬伟,刘学升,佟铭达
李查德,邹超勋,李子玮,王冠群,李啸寰,张王杰,张伟伟,南莲英,孙圣亮,杨瑾,胡琲,邹长云,史方,傅维波,李鑫,司马神威,王海茂,沈豪,邢威,余远志,游宁,蓝松青,何浩,茹亦飞,张华炀,梁铭昌,朱兵,魏子力,钟庆球,聂世超,甘朝晖,唐政元,高
林,罗乐,杜玉华,方林,雷小亮,李勇,张洵,吕磊,邓作霖,宋星,骆强,蔡磊,周青,李钟平,张力珏,韩云,阮智,顾坚,韩鹏,何剑辉,路山,吴巍,朱军,郭皓,季立军,刘愚牧,周大威,虞扬,徐明,张明峰,吴俊,查彦伟,叶勇,庄稼,丁雷,宋宇鹏,马中原,邱鹏
凡,马诚,张洁,陈萍,竺进,徐骏,陈冲,涂仲,陆洋,王磊,毛俊,王桢,朱家玮,洪鸣,王帅,张界,赵海忠,李伟,梁承军,范仪,席宇东,宋洪波,严咏浩,郑建东,周阳,宁红霞,范文涵,邵华梁,马骏,折健,王志伟,张霞,周恒,炼玉林,薛宏辉,王欣颖,谭飞骏
田楠星,李盟,张鹏,王泽斌,孟伟,宋世雄,魏霄,刘启超,于超,王海,于铁龙,张亚臣,杜振量,严伟,邓忻,王东,陈杰,商世超,张玲,张强,李剑,刘云鹏,杨芳,王博巍,郭焕军,石洗,李仲新,马刚,刘敏,陈昊,梁雁东,董晓峰,刘新南,杜泽宇,葛润军,谢
寅,王良,巩程,刘杨,郑澈,孟飞,孙萌,孟杨,付红东,陈磊,潘华,田楠星,郭彬,刘永泰,韩栋,王健,朱喜康,马涛,郭玮,赵睿,王伟,孙泽强,陈臻,黄俊鹏,崔欢,谢冬,蔡尚炎,杜宏亮,应继明,周松,曹传栋,齐智华,张正明,李晋,朱盼盼,李瑞,刘致谦,吴
力恩,颜劲草,肖霞,林祖希,罗域佳,张凌鑫,林威,郑加榕,檀少华,黄杰,郭克楠,陈荆,陈晓辉,徐涵,严为民,李浩然,刘磊阳,廖宇星,陈文田,朱卡斯,项淳,叶长著,严圣涛,范红利,段伟军,陈昱磊,刘文清,钟磊,陈文,关剑,高伟,王学文,张腾,奚
刘炜,刘帅,刘威,高波,郭晨,李雨晨,杨欣宇,石磊,孟方,时佳,李俊,张明,史帆,李渊,陈晓,刘湛,韩鹏,李扬,韩亮,郑垚,田铁,王劢,陆小明,刘晓驹,杨灿,沈阿斌,万煦,雄天杰,傅聪,朱英,张喆,周明,潘芾江,孔航,彭卓,朱力,戴文彬,解家骏,余兆
天利,沈云峰,徐浩天,黄海波,安强,刘新南,马英,李旭东,王跃峰,高松,马庆文,王立群,于泽菲,张春萍,侯伟,罗卉郁,赵欣宇,张旭东,高帅,霍健,冯嘉,丁超,王宇,刘国志,乔宇,王珺楠,霍俊伟,汤洪亮,何建新,许平,黄纯洁,刘宇星,初鑫,高海
陈文峰,严勋,吴康,李儒侠,刘科,王睿晋,张伟,裴笔剑,石浩,康健,贺华,潘伟,龚群杰,刘跃聪,常戎,李靖文,邝东凡,张锴,袁冬,陈浩,杨晨鸣,孙彬,杨智勇,陆建国,张亚兰,鲁光,王丽萍,逄进,王宇欣,闫松,边勐,王鹏贺,张宇,潘振兴,韩乐,李睿
吴逊,王武,孙杨,陈志,石智博,李才,张瑞,代镇志,葛磊,刘洋,郭博稚,梁照朝,徐梓容,杨小玲,齐金辉,谭纷,陈振林,杜军,姚湘君,李聪,高亢,郭来鑫,阎枫,董旭,于斌,费一鸣,张磊,戴巍,马贺,车健兴,张鹏,韩宇,张腾,刘洪,董伟臣,自翀,邱冰,
左毅,朱佳春,邹光,张佳勉,孙文隽,周路风,黄波,吴君,张宇舜,缪晓栋,王晓熠,王超,郑君,金祺,允皓泽,金奇,刘米佳,严捷冰,成世建,李宁,成家涛,潘庆,王锦,陈建生,王曦,金黎凌,韩明炬,沈德璋,梁平,贺良俊,王建芳,赵晶,蔡尚炎,唐凝,杨
密,宋注辉,李芸辉,刘立好,韩春睿,王皓杰,张海,叶明,火烨,沈阿斌,杨奕亮,石超华,胡迎春,刘战,卢易,胡哲民,陈莹,马晨江,崔晓蕾,杨奕亮,郭恺,陈肃新,沈阿斌,颜劲草,王惠庭,胡迎春,梁武斌,段伟军,付国强,吴宏伟,程峰,罗永宁,邢秀华
吴涛,杨荐能,王玮沨,陈利扬,韩壮丽,余猛,凌晨,夏静波,马哲子,徐海滨,郑博,王荣,陈星,吴斌,胡奕伟,林炳烨,金磊,张帆,张文俊,李永俊,房建谊,邹长云,鲁晓晨,李秀闵,李彦津,季云,伍斌,陈杰,周南,游海,高振豪,杨跃,罗鹏,杨洪,冯珊,李
民,罗卉郁,董凯,李震益,程啸涛,龚茂霞,谢波,韩明炬,杨帆,白健,李林,黄强伦,李科,丁亚奇,丁振宇,邓杰,袁龙,姜奎,敬忆,刘米佳,余胜,潘北辰,李晓隆,杨晓东,肖柯,游光清,潘瑞齐,梁萍,严爱迪,刘哲,刘平,姜伟,李海峰,王英垒,陈鹏宇,向
德生,宋振加,赵青,刘泽寅,张振明,王次喜,赫连玉良,陈子恒,侯立群,王辰,杨衍辉,黄浩,吴云龙,孙祖刚,董斌,徐浩渊,提勇,王东旭,尹国华,张瑞,潘呈龙,连凯旋,苏维华,邢汉辰,董德卿,王鹏,郭子恒,吴舜海,周大鹏,刘江,李梭杨,燕竟成,刘
孟新淳,韩舜哲,钟林,高明,杜宪麒,贺涛,徐文博,申克,甯嗣鹏,李康,刘善伟,智宇璧,王晟昊,姜利,张精明,王佳龙,张童,郭浈洋,张宇辰,刘永亮,刘文胜,侯聪,张东亮,刘建,武杰,刘彦辰,马博超,姜利,张鼎新,李凤臣,王金,陈骞,金国鑫,张兔,
焕璋,程寅,张志军,赵艺然,刘炳皓,周伯秋,王钊,赵晖,张鑫,胡博涵,李岩,何雷,袁博,李璐,吴玲,吴兆伟,李杰,田园,沈强,刘棉鑫,刘哲,邬宁一,张建龙,邵林,郭晓强,李江波,王希,李玮,张鹏,陈凯,田磊,李晓宇,林曙光,冯烨,薛明曦,胡紫微,马
姜普凡,佟大昕,王雪瑶,李宁,张琪,张旸,周绍滨,鲁飞,孙翔,王博学,孙李智,程巍,叶伟,陈斌泰,金英浩,蒋英原,陈亚民,冯磊,田皓,王希,张楠,张斌,陈晨,姜彬,张冬,周子轩,王新丽,李嘉琦,刘茅第,冯云涛,姜新杰,祖文韬,王安,聂鹏飞,席明,
航,刘哲,安翔,杨光,朱力,姜伟,成荣,王伟,王少隆,董德卿,李洋,陶伟,沈云峰,郭子恒,孙楠,杨海,黄海波,周大鹏,李然,梁达,刘新南,李梭杨,邵彤,李炜聪,丁超,刘洋,朱明华,刘晨晨,刘国志,董峰,许佳,宋文龙,王珺楠,张建龙,姜普凡,朱寅杰,
微,李东徽,李靓,钱鹏,厉陶然,蒙俊,俞弘贤,张维伦,王可英,孙海涛,张叶锋,马冬,张肃,范文杰,邓志鹏,谭明辉,王伟,周隆钧,毛远,宋振强,卢立军,李成,李皓,张阳阳,张垚,于志宏,李瑞,严文,邵帅,张碧夫,王占魁,李健,郗路星,李鹏,闭富闻,
晓竹,周英,游海,龚志城,晋三华,梁杰,E.Q of King,陶瑞文,周春杏,赵庆峰,陈周斌,梁聪,谭大丰,徐永良,黎登政,林忻,邱海涛,吴高宇,孟维东,董浩宇,马涛,赵阳,刘维伟,马春成,孙海涛,杨飞,牛一豪,孙鹏博,曲子硕,柳萃,沈小兵,丁善彬,胡
民,张圆瑞,雷遥,李治,刘冬伟,刘学升,佟铭达,王梓,游海,杜敏,康健,陆强贵,王中原,江海,李玉彩,吴尧洌,张飞辉,熊军,蒋锦明,丁文立,孙万保,翟清伟,陈东近,胡旗,曹明浩,房建,陈睿,鲍克,丁谊,杨光,刘费悦,李旭,王伟,丁航,陈龙齐,陶伟
兵,魏子力,钟庆球,聂世超,甘朝晖,唐政元,高男,卢宗杰,朱世,邹海,郑侃,黄海,刘伟,易萍,邹健,蓝建,陈佳佳,李炜聪,朱连华,吴帅,廖勇文,朱泉,何发煌,杨海,田宝,陈旭,梁达,范芬,彭煜侃,李炜聪,何涛,陈劲涛,赵青梁皓,曾强,李军,欧伟,陈
俊,查彦伟,叶勇,庄稼,丁雷,宋宇鹏,马中原,邱鹏,李震益,哄一鸣,周军,李鑫,吴建峰,何清,黄建清,刘磊,毕文霞,曹成,周震,黄文捷,陆斌,金震,邱家华,陈少武,吴克,王弘,刘宝理,王力,夏蕾,施晨,张德,顾华夏,刘晨晨,杨建,宋文龙,王海骥,宋

PLAY

志伟,张霞,周恒, 松,王立群,徐 ,周炜,陈鹏,李远,焦阳,蔺 ,康月,梁 恒力,陈然,李岩,
陈昊,梁雁东, 吕寻伟,王国庆,黄任,左 ,董千里,郑冬,齐新
栋,齐智华,张 坤,尹国华,黄威,邓祁, 伟,黄舒,康述昭,杨峰
刘文清,钟磊, 会,雒强,张浩然,杨飞 光磊,潘丰彧,解含,张昕
潘芾江,孔航, 江,熊正洪,龚建新,刘 黄海波,董超,梁雁东,韩奇
亮,何建新,许平,黄纯 海林,周昊, 正斌,孙国雄,赵升, ,龚伟华,李帆,王恒,张星,张
欣,闫松,边勐,王鹏贺,张 李睿 强潇,曹磊,何珏鑫 许 马鹏 星魁,孙鹏,孙鹏,赵春雷,张翊
兴,张鹏,韩宇, ,王兴国,张宪,周 盛 宏军 亮,闻 ,刘青,徐宇峰,王有元,任军,林华
璋,梁平,贺良 阳, 王斯佳,秦瑞,胡世雄,李晓庆,贾亮
斌,段伟军,付 钱维 国宏,叶立,项证华,张硕,瞿睿,刘然,
杰,周南,游海, ,何星辰,方昶 ,杨 张宇,吉王晓,边玉文,何瑞君,吴永强,
迪,刘哲,刘平, ,向远鲲,梁磊,肖洪涛,汪新 向 阳,涂雷肇,王元春,李哲,何涛,潘钢,
子恒,吴舜海, 刘洋,王海涛,刘杰森,李晓 伟,顾义,薛松,欧观,朱昌,刘楠,王伟,

姜利,张鼎新,李凤臣,王金,陈骞,金国鑫,张兔,殷旭,杨明杰,乐成,阮云静,郑亮,赵鹏,刘京,马楠,郑博铭,张冰,杜杉,时朝岩,毛韬龙,高钰捷,韩忆夏,管升誉,陈京蕾,周进平,胡小鹏,刘超,陶煦,林树,王鑫,葛磊,王晰,高雅馨,周凌,房磊,金楠,赵
凯,田磊,李晓宇,林曙光,冯烨,薛明曦,胡紫微,马楠,孙亢亢,石云飞,刘涛,罗颖鹏,沙晓菲,王晓宇,张晨宇,苗宇,刘振华,赵天明,吕潇,郑毅,李阳,蒋宜安,段斌,张哲,孙宏,陈易,王竹萌,武峥,李琦,安翔,郇今泽,成荣,孙晓航,李洋,张潇,孙楠,常
茅第,冯云涛,姜新杰,祖文韬,王安,聂鹏飞,席明,赵岩,朱竣,张蕾,许坤,毕宏宾,王旭,马平川,侯丽,解非,庞海荣,郭峰,黎明,孙建,梁智,黎士佳,朱理宏,赵天明,覃江河,杨帆,吴逸玮,郑毅,李鹏,郭紫玥,蒋左荣,蒋宜安,孙海涛,邓凯,卢杪,张哲
峰,许佳,宋文龙,王珺楠,张建龙,姜普凡,朱寅杰,薛兴磊,郭晓强,王雪瑶,吴文杰,阎骕,王希,张琪,王海,王宇欣,田磊,杜振量,边勐,林曙光,任丙洋,张宇舜,薛明曦,刘洋,王晓熠,马楠,郑加榕,郑君,石云飞,张浩然,李晓庆,罗颖鹏,赵明,彭飒,王
帅,张碧夫,王占魁,李健,郗路星,李鹏,闭富闻,王成科,程伟轩,范鑫,何志伟,丁春阳,赵文成,蒋春,舒宝宁,黄华,毛远,莫晓玮,邓晓,赵付语,李东崇,覃凯,陆遥,裴悼菲,陈兴升,应继明,李培铭,苏文增,康健,徐俊翔,梁智,江海,蔡凯,覃江河
一豪,孙鹏博,曲子硕,柳萃,沈小兵,丁善彬,胡一力,宋泽,曹今,李菲,何炜,曹玥,冯志华,鲍帅,王勇,袁峰,史泽逢,李连欢,张峰雪,刘奇,隋芯,唐禹,冯志东,吴波,付浩,贺林,杨墨,潘治激,周志华,严冬,张蛟,盛兆磊,叶正永,杜彦博,黄欣宁,关延
杨光,刘费悦,李旭,王伟,丁航,陈龙齐,陶伟,石钰,卢东伍,樊兆丰,周兆阳,陶飞,张伟家,丁杨,杨盟,李查德,邹超勋,李子玮,王冠群,李啸寰,张王杰,张伟伟,南莲英,孙圣亮,杨瑾,胡琲,邹长云,史方,傅维波,李鑫,司马神威,王海茂,沈豪,邢威,余
何涛,陈劲涛,赵青梁皓,曾强,李军,欧伟,陈高穗,牛华磊,李雄,詹晓飞,王欣,孙原,卫力奇,侯丽,张林,罗乐,杜玉华,方林,雷小亮,李勇,张洵,吕磊,邓作霖,宋星,骆强,蔡磊,周青,李钟平,张力珏,韩云,阮智,顾坚,韩鹏,何剑辉,路山,吴巍,朱军,郭
德,顾华夏,刘晨晨,杨建,宋文龙,王海啸,朱寅杰,于建业,吴文杰,李晶晶,王刚,尤飞龙,苗文博,范晓凡,马诚,张洁,陈萍,竺进,徐骏,陈冲,涂仲,陆洋,王磊,毛俊,王桢,朱家玮,洪鸣,王帅,张界,赵海忠,李伟,梁承军,范仪,席宇东,宋洪波,严咏浩
良,李群,范成,高艳清,赵恒力,陈然,李岩,高鸿雁,王昕,乔阅,李冰凌,葛云,赵宁宁,杨建,郑贵,刘畅,田楠星,李盟,张鹏,王泽斌,孟伟,宋世雄,魏霄,刘启超,于超,王海,于铁龙,张亚臣,杜振量,严伟,邓忻,王东,陈杰,商世超,张玲,张强,李剑,刘云
睁,司锐刚,刘洋,郑旭,董千里,郑冬,齐新,王星晨,叶秋,刘德利,黄飞,龚军,由守禄,袁永建,元玲,梅寅,王良,巩程,刘杨,郑澈,孟飞,孙萌,孟杨,付红东,陈磊,潘华,田楠星,郭彬,刘永泰,韩栋,王健,朱喜康,马涛,郭玮,赵睿,王伟,孙泽强,陈臻,黄俊
惠庭,廖文祥,吴宏伟,黄舒,康述昭,杨峰,程峰,朱亮,梁武斌,卢毅,陈莹,黄飞,陈权,林志煌,吴斌,郑力恩,颜劲草,肖霞,林祖希,罗域佳,张凌鑫,林威,郑加榕,檀少华,黄杰,郭克楠,陈荆,陈晓辉,徐涵,严为民,李浩然,刘磊阳,廖宇星,陈文田,朱卡
锐,张柳,赵丰楠,祖光磊,潘丰彧,解含,张晓博,刘斌,张昊,陈大庆,唐滨,史良,高达,孙天,钱炜,赵飞,刘炜,刘帅,刘威,高波,郭晨,李雨晨,杨欣宇,石磊,孟方,时佳,李俊,张明,史帆,李渊,陈晓,刘湛,韩鹏,李扬,韩亮,郑垚,田铁,王劢,陆小明,刘晓
丞,周春香,张景,黄海波,董超,梁雁东,韩奇男,宋洪波,孙元,宋怀忠,宋泰,唐鑫,宁嘉凝,王少隆,郑天利,沈云峰,徐浩天,黄海波,安强,刘新南,马英,李旭东,王跃峰,高松,马庆文,王立群,于泽菲,张春萍,侯伟,罗卉郁,赵欣宇,张旭东,高帅,霍健
晨,史若鹏,阎骕,龚伟华,李帆,王恒,张星,张非,张磊,赵潮,王珏,赵昕,彭骥,廖嘉佳,杨惠民,周青山,陈文峰,严勋,吴康,李儒侠,刘科,王睿晋,张伟,裴笔剑,石浩,康健,贺华,潘伟,龚群杰,刘跃聪,常戎,李靖文,邝东凡,张锴,袁冬,陈浩,杨晨鸣,张
睿,张志光,邹星魁,孙鹏,孙鹏,赵春雷,张羽,祁晓骞,苏鹏,白羽,张强,孙国新,董峰,曹子轩,付兴林,吴逊,王武,孙杨,陈志,石智博,李才,张瑞,代镇志,葛磊,刘洋,郭博稚,梁照朝,徐梓容,杨小玲,齐金辉,谭纷,陈振林,杜军,姚湘君,李聪,高亢,郭
红,黄海昆,刘青,徐宇峰,王有元,任军,林华,沈建忠,郑凯,博兴浩,吴大冀,李军,邵扬俊,林波,叶伟,左毅,朱佳春,邹光,张佳勉,孙文隽,周路风,黄波,吴君,张宇舜,缪晓栋,王晓熠,王超,郑君,金祺,允皓泽,金奇,刘米佳,严捷冰,成世建,李宁,成
吴永强,王斯佳,秦瑞,胡世雄,李晓庆,贾亮,彭飒,袁再武,陈思宇,周枭,夏炎,裴富杰,陈芬,封迪,周密,宋注辉,李芸辉,刘立好,韩春睿,王皓杰,张海,叶明,火烨,沈阿斌,杨奕亮,石超华,胡迎春,刘战,卢易,胡哲民,陈莹,马晨江,崔晓蕾,杨奕亮,郭
杰,毛国宏,叶立,项证华,张硕,瞿睿,刘然,朱理宏,王奔,吴逸玮,刘超,蒋左荣,任江江,卢杪,许建新,吴涛,杨荐能,王玮沨,陈利扬,韩壮丽,余猛,凌晨,夏静波,马哲子,徐海滨,郑博,王荣,陈星,吴斌,胡奕伟,林炳烨,金磊,张帆,张文俊,李永俊,房
波,张宇,吉王晓,边玉文,何瑞君,吴永强,顾红伟,陈明珠,王斌,吴淑华,傅洲炜,马雅丽,唐鑫,郑国民,罗卉郁,董凯,李震益,程啸涛,龚茂霞,谢波,韩明炬,杨帆,白健,李林,黄强伦,李科,丁亚奇,丁振宇,邓杰,袁龙,姜奎,敬忆,刘米佳,余胜,潘北辰
高旭阳,涂雷肇,王元春,李哲,何涛,潘钢,胡涛,胡天雷净,陈原,郭启愚,张军,杜心宁,张蛟,董超,李德生,宋振加,赵青,刘泽寅,张振明,王次喜,赫连玉良,陈子恒,侯立群,王辰,杨衍辉,黄浩,吴云龙,孙祖刚,董斌,徐浩渊,提勇,王东旭,尹国华,张
霄,徐晓伟,顾义,薛松,欧观,朱昌,刘楠,王伟,徐杰,王然,李宇,蔡帅,李易,解乐卿,李富昆,徐磊,闫成,孟新淳,韩舜哲,钟林,高明,杜宪麒,贺涛,徐文博,申克,甯嗣鹏,李康,刘善伟,智宇璧,王晟昊,姜利,张精明,王佳龙,张童,郭浈洋,张宇辰,刘永
王鑫,葛盈,王晰,高雅馨,周凌,房磊,金楠,赵欣畅,张硕,刘星晨,纪海,仲晓放,陈雨桐,李易,韩舜哲,孙焕璋,程寅,张志军,赵艺然,刘炳皓,周伯秋,王钊,赵晖,张鑫,胡博涵,李岩,何雷,袁博,李璐,吴玲,吴兆伟,李杰,田园,沈强,刘棉鑫,刘哲,邬宁
翔,郇今泽,成荣,孙晓航,李洋,张潇,孙楠,常佳旺,李然,古海,邵彤,孙翔,朱明华,戴晓玮,许佳,武健辉,姜普凡,佟大昕,王雪瑶,李宁,张琪,张旸,周绍滨,鲁飞,孙翔,王博学,孙李智,程巍,叶伟,陈斌泰,金英浩,蒋英原,陈亚民,冯磊,田皓,王希,张
玥,蒋左荣,蒋宜安,孙海涛,邓凯,卢杪,张哲,牛一豪,张柳,杨洪,陈易,曲子硕,周明,冯珊,武峥,陈睿,孔航,刘哲,安翔,杨光,朱力,姜伟,成荣,王伟,王少隆,董德卿,李洋,陶伟,沈云峰,郭子恒,孙楠,杨海,黄海波,周大鹏,李然,梁达,刘新南,李梭
石云飞,张浩然,李晓庆,罗颖鹏,赵明,彭飒,王晓宇,张菁,陈思宇,苗宇,孙运强,徐磊,姜昱光,陈巍,申敏,李东徽,李靓,钱鹏,厉陶然,蒙俊,俞弘贤,张维伦,王可英,孙海涛,张叶锋,马冬,张肃,范文杰,邓志鹏,谭明辉,王伟,周隆钧,毛远,宋振强,卢
苏文增,康健,徐俊翔,梁智,江海,蔡凯,覃江河,张飞辉,黎桂榆,李鹏,刘冬伟,刘本术,佟浩,佟铭达,王晓竹,周英,游海,龚志城,晋三华,梁杰,E.Q of King,陶瑞文,周春杏,赵庆峰,陈周斌,梁聪,谭大丰,徐永良,黎登政,林忻,邱海涛,吴高宇,孟维
冬,张蛟,盛兆磊,叶正永,杜彦博,黄欣宁,关延鹏,余远志,郭庆,杨华林,杜则剑,黄俊杰,孙真熙,韦性民,张圆瑞,雷遥,李治,刘冬伟,刘学升,佟铭达,王梓,游海,杜敏,康健,陆强贵,王中原,江海,李玉彩,吴尧洌,张飞辉,熊军,蒋锦明,丁文立,孙万
方,傅维波,李鑫,司马神威,王海茂,沈豪,邢威,余远志,游宁,蓝松青,何浩,茹亦飞,张华炀,梁铭昌,朱兵,魏子力,钟庆球,聂世超,甘朝晖,唐政元,高男,卢宗杰,朱世,邹海,郑侃,黄海,刘伟,易萍,邹健,蓝建,陈佳佳,李炜聪,朱连华,吴帅,廖勇文,
韩云,阮智,顾坚,韩鹏,何剑辉,路山,吴巍,朱军,郭皓,季立军,刘愚牧,周大威,虞扬,徐明,张明峰,吴俊,查彦伟,叶勇,庄稼,丁雷,宋宇鹏,马中原,邱鹏,李震益,哄一鸣,周军,李鑫,吴建峰,何清,黄建清,刘磊,毕文霞,曹成,周震,黄文捷,陆斌,金震
忠,李伟,梁承军,范仪,席宇东,宋洪波,严咏浩,郑建东,周阳,宁红霞,范文涵,邵华梁,马骏,折健,王志伟,张霞,周恒,炼玉林,薛宏辉,王欣颖,谭飞骏,李娜,乔松,王立群,徐烨,霍健,韩寅涛,谢磊,许青,周炜,陈鹏,李远,焦阳,蔺皓楠,孙金佳,葛钧
邓忻,王东,陈杰,商世超,张玲,张强,李剑,刘云鹏,杨芳,王博巍,郭焕军,石洗,李仲新,马刚,刘敏,陈昊,梁雁东,董晓峰,刘新南,杜泽宇,葛润军,谢春,张勇,毛颜,孙浩南,张睿,金喜,赵阳,王威,林聪,吕寻伟,王国庆,黄任,左寅武,赵帆,田恩雨,张
朱喜康,马涛,郭玮,赵睿,王伟,孙泽强,陈臻,黄俊鹏,崔欢,谢冬,蔡尚炎,杜宏亮,应继明,周松,曹传栋,齐智华,张正明,李晋,朱盼盼,李瑞,刘致谦,吴深磊,周磬,张睿,周畅,王培,邢肇瑞,赵恒石,郑芳坤,尹国华,黄威,邓祁,詹传煜,甄岩,孙颢,吴
涵,严为民,李浩然,刘磊阳,廖宇星,陈文田,朱卡斯,项淳,叶长著,严圣涛,范红利,段伟军,陈昱磊,刘文清,钟磊,陈文,关剑,高伟,王学文,张腾,奚沛,赵晗,杨光明,杨静,李宁,刘颖寅,郭敏,舒嘉,张新会,雒强,张浩然,杨飞,赵明,曾繁宇,张茜,王
韩鹏,李扬,韩亮,郑垚,田铁,王劢,陆小明,刘晓驹,杨灿,沈阿斌,万煦,雄天杰,傅聪,朱英,张喆,周明,潘芾江,孔航,彭卓,朱力,戴文彬,解家骏,余兆航,马龙,黄子敬,王宜,杨毅,马轶浩,海磊,陈星,周随江,熊正洪,龚建新,刘启超,杨帆,安露霞,陈
张春萍,侯伟,罗卉郁,赵欣宇,张旭东,高帅,霍健,冯嘉,丁超,王宇,刘国志,乔宇,王珺楠,霍俊伟,汤洪亮,何建新,许平,黄纯洁,刘宇星,初鑫,高海林,周昊,卢勇,王哲韬,王昌顺,刘毓涵,李锡云,李渊,汪正斌,孙国雄,赵升,王毅,薛兴磊,鲁昊,杨
常戎,李靖文,邝东凡,张锴,袁冬,陈浩,杨晨鸣,孙彬,杨智勇,陆建国,张亚兰,鲁光,王丽萍,逄进,王宇欣,闫松,边勐,王鹏贺,张宇,潘振兴,韩乐,李睿,任吉喆,范晓飞,李旭,董博,吴强,王宇欣,纪朝晖,于蕴潇,曹磊,何珏鑫,连传鹏,赵大炜,韩长
齐金辉,谭纷,陈振林,杜军,姚湘君,李聪,高亢,郭来鑫,阎枫,董旭,于斌,费一鸣,张磊,戴巍,马贺,车健兴,张鹏,韩宇,张腾,刘洪,董伟臣,自翀,邱冰,郭海,陈黎黎,王雪芳,林其,耿冰,金鸿仪,张贞,陈瑞祺,王兴国,张宪,周聪,汤仲,王洋,张喆盛,王
祺,允皓泽,金奇,刘米佳,严捷冰,成世建,李宁,成家涛,潘庆,王锦,陈建生,王曦,金黎凌,韩明炬,沈德璋,梁平,贺良俊,王建芳,赵晶,蔡尚炎,唐凝,杨兴,蒋维文,张春磊,俞超,王世亮,范志凌,李德生,龚翰,王学敏,唐晓斌,周海俊,王昱灏,刘文广
刘战,卢易,胡哲民,陈莹,马晨江,崔晓蕾,杨奕亮,郭恺,陈肃新,沈阿斌,颜劲草,王惠庭,胡迎春,梁武斌,段伟军,付国强,吴宏伟,程峰,罗永宁,邢秀华,谢毅谦,张梅榆,杨松,朱时杰,斯基,徐元,邓浩,俞一峰,袁峰,童罡,林统,周罗敏,唐阳,张松,
斌,胡奕伟,林炳烨,金磊,张帆,张文俊,李永俊,房建谊,邹长云,鲁晓晨,李秀闵,李彦津,李云,伍斌,陈杰,周南,游海,高振豪,杨跃,罗鹏,杨洪,冯珊,李占福,孟嗣周,何星辰,方昶,黄华,孙万保,苏文增,吴小红,黄桂景,韩旭光,谢榕珍,曾义君,黄
丁振宇,邓杰,袁龙,姜奎,敬忆,刘米佳,余胜,潘北辰,李晓隆,杨晓东,肖柯,游光清,潘瑞齐,梁萍,严爱迪,刘哲,刘平,姜伟,李海峰,王英垒,陈鹏宇,向远鲲,梁磊,肖洪涛,汪新,郑星,黎明,杜学松,白阁,吕林峰,钟勇,何鎏,陈卓非,刘宁,张舒泰,陈
龙,孙祖刚,董斌,徐浩渊,提勇,王东旭,尹国华,张瑞,潘呈龙,连凯旋,苏维华,邢汉辰,董德卿,王鹏,郭子恒,吴舜海,周大鹏,刘江,李梭杨,燕竟成,刘洋,王海涛,刘杰森,李晓峰,王西,刘洋,刘奇,张凌霄,赵文创,李鸮,申远,杨光铁,冯安,张好钢,
姜利,张精明,王佳龙,张童,郭浈洋,张宇辰,刘永亮,刘文胜,侯聪,张东亮,刘建,武杰,刘彦辰,马博超,姜利,张鼎新,李凤臣,王金,陈骞,金国鑫,张兔,殷旭,杨明杰,乐成,阮云静,郑亮,赵鹏,刘京,马楠,郑博铭,张冰,杜杉,时朝岩,毛韬龙,高钰捷,
吴玲,吴兆伟,李杰,田园,沈强,刘棉鑫,刘哲,邬宁一,张建龙,邵林,郭晓强,李江波,王希,李玮,张鹏,陈凯,田磊,李晓宇,林曙光,冯烨,薛明曦,胡紫微,马楠,孙亢亢,石云飞,刘涛,罗颖鹏,沙晓菲,王晓宇,张晨宇,苗宇,刘振华,赵天明,吕潇,郑毅,



一场玩家的集体回忆

《家用电脑与游戏》创刊十周年

JAN 美国洛杉矶发生里氏 6.6 级地震，死亡 61 人，伤者近万。

FEB 几乎"注定当选"的墨西哥革命制度党总统候选人科洛西奥被暗杀。

MAR 美国总统克林顿宣布终止对越南的贸易禁运。

APR 载有卢旺达和布隆迪两国总统的专机被击落，随即卢旺达发生部族大仇杀，百日百万人丧生。

MAY 南非种族统治终结，南非新国会选举纳尔逊·曼德拉为国家第一位黑人总统。

JUN 美国橄榄球明星辛普森被指控谋杀了他的前妻，没完没了的"辛普森"案就此开始。



红旗下的蛋

□音乐：同桌的你

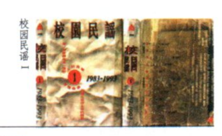
1994 年 4 月大地唱片发行《校园民谣 I》，纯真、抒情和感伤的音乐风格感染了每个怀恋"白衣飘飘年代"的人，《同桌的你》、《睡在我上铺的兄弟》、《青春》等歌曲被广为传唱，中国校园歌手开始浮出水面。

·同年记忆：

1994 年国内原创音乐力量爆发，崔健《红旗下的蛋》、何勇《垃圾场》、张楚《孤独的人是可耻的》、窦唯《黑梦》、郑钧《赤裸裸》等优秀专辑先后问世。

王菲连推两张国语专辑成为香港天后。

同一年里，NIRVANA 乐队主唱 Kurt Cobain 自杀，特立独行的精神使其成为一代流行文化偶像。



校园民谣 I



焦点访谈，用事实说话





我爱我家

□电视：我爱我家

大型室内情景喜剧《我爱我家》开播，其后在各地电视台被无数次重播，至今其中的许多台词和场面仍被津津乐道。作为国内首部情景喜剧，它的起点似乎高了些，以至后来的多部同类型作品都难以满足观众被吊起来的胃口。

·同年记忆：

央视《焦点访谈》栏目开播，成为中国电视新闻节目的一面旗帜。

电视剧《北京人在纽约》、《过把瘾》热播。



北京人在纽约

过把瘾



肖申克的救赎

□电影：傻瓜赢得世界

一个单纯善良的美国弱智打动了世界各地观众的心，《阿甘正传》以温情柔软的手法和童话般的人物情节获得票房成绩和奥斯卡奖双丰收，影片中运用自如的电脑特技也给人们留下了深刻印象。

·同年记忆：

《亡命天涯》作为首部进口分账大片在国内公映。

以蹩脚译名《刺激 1995》与国人见面的《肖申克的救赎》，随后几年渐被奉为励志经典。

《东邪西毒》和《重庆森林》让人们开始记住一个叫王家卫的名字，虽然当时看得懵懵懂懂。

值得一提的是电影版《街头霸王》面世，这一早期的游戏改编电影并未引起广泛注意。

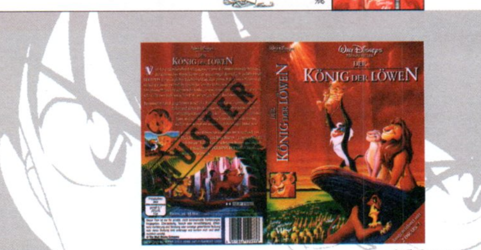


街头霸王



阿甘正传

重庆森林



狮子王



名侦探柯南

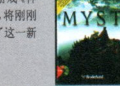
□动漫：狮子王

《狮子王》这一动画版《王子复仇记》取得了巨大的商业成功，艾尔顿·约翰的主题曲 Can You Feel The Love Tonight 流行一时。

·同年记忆：

《名侦探柯南》在日本面世。

神秘岛 PC 游戏史上第一部销量超过百万套的 CD 介质游戏《神秘岛》(Myst) 推出，它丰富的音效和视频表现，将刚刚兴起的 CD-ROM 载体的大容量优势发挥得淋漓尽致，极大的推动了这一新存储产品的普及。





3DFX 1994 年 3 月，来自 SGI 公司的 Scott Sellers、来自 Mediavision 的 Gary Tarolli 和 Ross Smith 三位技术工程师靠 550 万美元的风险投资共同创立了 3DFX Interactive 公司，该公司专为 PC 及投币式街机开发 3D 图像加速处理器。1995 年 11 月，该公司用于 PC 的 3D 图像加速卡 Voodoo 推出，PC 游戏的图像表现即将迎来跨越性的飞跃。

创世纪Ⅷ 被 EA 收购后的 Origin Systems 推出了其最著名的"创世纪"(Ultima) 系列游戏第八作，然而创新的动作导向游戏引擎却难敌缺失了"美德"体系所带来的强烈市场反弹。





ESRB 由 Sen. Joseph Lieberman 领导拟定的美国娱乐软件分级标准 (ESRB, The Entertainment Software Ratings Board) 发表，它主要用于视频游戏的内容分级，而分级办法与美国电影协会对电影的分级办法类似。













SS 1994 年 11 月 22 日，世嘉 (Sega) 公司率先推出了使用 CD 介质的 32 位家用游戏机"土星"(Sega Saturn)，主机定价为 44800 日元。这款被世嘉称作"准 64 位"的家用游戏主机使用 2 枚日立公司的 32 位 RISC 处理器，主频 28.6MHz。但游戏软件的不足成为日后困扰这部游戏主机的致命弱点。

JUL 彗星苏梅克利维9号撞击木星，这是人类第一次亲眼目睹的天体碰撞。

AUG 受到国际通缉多年的恐怖分子，鼎鼎大名的“豺狼卡洛斯”被法国警方抓获。

SEP 爱尔兰共和军宣布在北爱尔兰停火。

OCT 流亡三年的海地总统阿里斯蒂德在美国的帮助下重返故国，再掌大权。

NOV 在一次交通事故中，人民的好干部孔繁森不幸以身殉职。

DEC 俄罗斯对车臣分裂分子的伪政权发动军事进攻，开始了长达20个月的内战。

□体育：忧郁王子的泪水

美国世界杯上，意大利倚靠罗伯特·巴乔的神勇打进决赛，在与巴西队的点球决胜中巴乔射失点球，忧郁王子的泪水让全世界球迷为之动容。

·同年记忆：

首届中国足球职业联赛开幕，大连万达队夺冠。

德国籍教练施拉普纳率领中国国家队在世界杯亚洲区预选赛小组赛中败给也门后，于1994年广岛亚运会正式下课，随后，施拉普纳开始卖以其名字命名的啤酒，并担任中国球员赴德国踢球的经纪人。



忧郁王子的泪水





大江健三郎

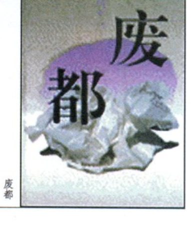
□文化：□□□□□□□□□

1993年被有关部门查禁的贾平凹的长篇小说《废都》，因其引发极大争议的情色描写和大量“□□”之类的暗示处理而在全国热卖，其非正式和盗版版本的印数大约超过了1000万册，成为94年前后独特的文化现象。

·同年记忆：

日本作家大江健三郎获诺贝尔文学奖。

北京大学授予金庸“名誉教授”称号。



废都

□时尚：休闲装

西服热逐渐退潮，城市青年们开始喜爱松松垮垮的休闲服装，米色的休闲裤搭配格子绒衬衫是那时最为时尚的打扮。

·同年记忆：

牛仔装进一步流行。

婚纱摄影、个人写真影楼开始遍布街头。



Netscape

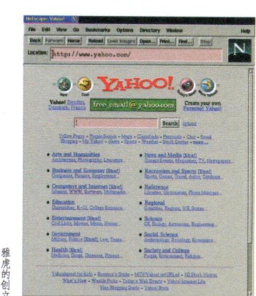
□科技：Yahoo！登陆

年仅25岁的杨致远同大卫·费勒一起创办雅虎（Yahoo！），作为第一家资讯检索网站，雅虎的迅速崛起是全球网络世界发展的一个象征。

·同年记忆：

微软进入中国。

中国实现与Internet全功能连接。Netscape推出。



雅虎的创立



小霸王学习机



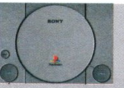
□广告：小霸王其乐无穷呀

成龙出演的电视广告“望子成龙，小霸王学习机”，印证着红白机及其“变种”学习机席卷神州大地的热潮。

·同年记忆：

“牡丹虽好，还要爱人喜欢”（牡丹电视）是情感诉求广告的代表之作。

“省优，部优，葛优？”（双汇火腿肠）则是借助明星效应的范例。



PS 1994年12月3日，索尼（Sony）公司推出了使用CD介质的32位家用游戏机PlayStation，尽管此前有评论说，这家公司根本不懂游戏行业——然而Sony成功了，凭借强大的3D机能和众多的软件开发厂商支持，PlayStation成为该公司最畅销的产品。

银河飞将III Origin Systems推出4CD容量的《银河飞将III》，其中的剧情场面首次以好莱坞知名演员出演，结合蓝幕拍摄并与电脑虚构的场景合成，互动式电影成为这部知名游戏系列最新作的划时代标志，同时也标志着电脑游戏大量运用FMV过场影片的风潮的开始。





奔腾BUG 关于英特尔（Intel）公司奔腾（Pentium）处理器内的一个数学缺陷会导致该处理器无法正确执行浮点运算的报道被证实，数百万片奔腾处理器受到波及。

- □ Marc Andreesen和James H. Clark创办网景公司，Netscape浏览器一度成为此类产品市场占有率最高的产品。
- □ 辉煌一时的Commodore电脑公司申请破产。
- □ 美国副总统Al Gore在他的一个演讲中提出了“信息高速公路”（Information Superhighway）这一名词。
- □ IBM推出OS/2 Warp操作系统。
- □ VESA Local Bus 2.0总线规格推出，PC图像处理能力的提升之路迈出了重要的一步。
- □ Red Hat Linux公司创立，该公司现已成为开源操作系统Linux的最重要发行公司。
- □ Tim Berners-Lee创办World Wide Web集团及W3C团体，它成为日后互联网网站信息交流的最重要架构。
- □ Microsoft进行Windows 95 Beta测试，代号“Chicago”。
- □ Rasmus Lerdorf创造出PHP脚本解释语言，并在日后成为互联网最重要的开源应用语言之一。
- □ 1994年4月，Microsoft推出MS-DOS 6.22版，这是DOS时代的最后辉煌。同年微软还推出了Windows 3.11。
- □ 游戏行业开始学习如何通过更好的运用硬件及软件，来控制高速发展与乏力衰退的周期。
- □ 游戏终于超越了“新鲜事物”的阶段。
- □ 家用游戏机平台开始强调它将对PC及街机的游戏娱乐产生深刻的影响，这个时代可被称为“游戏进入家庭”的时代，而这一代家用游戏机也被称为“次世代游戏机”。

MEMO 1994

JAN 日本阪神地区大地震，6400多人死亡，经济损失共达100万亿美元。

FEB 美国“发现”号航天飞机与俄罗斯“和平号”轨道空间站会合，自1975年后，两家老对头第二次在太空握手。

MAR 日本邪教奥姆真理教在东京地铁制造沙林毒气案，导致12人死亡，数千人中毒。

APR 美国俄克拉何马市联邦政府大楼被一恐怖分子驾驶的载弹汽车攻击，造成168人死亡。

MAY 双休日来了，中国开始实行每周五天工作制。

JUN 美国飞行上尉斯哥特的战机在波斯尼亚被塞族武装击落，他在四天后获救，成为美军传奇英雄人物。

祝你平安



邓丽君辞世

□音乐：君不再来

一代歌后邓丽君辞世，年仅42岁。这位在华人世界影响深远的“永远的情人”，身后留下大量经典作品和无数歌迷的追思，《月亮代表我的心》、《甜蜜蜜》等歌曲流传至今热度不减。

·同年记忆：

红星生产社推出原创音乐合辑《红星一号》。

高枫因《大中国》一夜成名。

孙悦《祝你平安》带出之后的“公益歌曲”潮流。

34岁的张学友在香港一连气开了34场演唱会。

英籍华人陈美推出畅销全球的专辑《Violin Player》。

唐朝乐队贝司手张炬车祸遇难，之后这支才华横溢的乐队渐渐名存实亡。

再见张炬

红星一号

□电视：滚滚长江东逝水

84集电视连续剧《三国演义》继94年获得“五个一工程奖”后，本年再夺飞天奖和金鹰奖。这部巨作以其对古典名著的高度忠实而得到赞誉，在海外也受到欢迎。

·同年记忆：

50集连续剧《新白娘子传奇》在内地风靡，其主题曲《千年等一回》以轻快别致的风格和“十年修得同船渡，百年修得共枕眠”之类的句子赢得了广大肥皂剧爱好者的心。

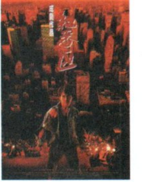


新白娘子传奇



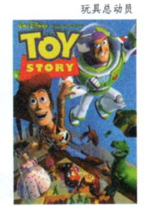
三国演义



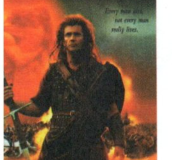


红番区

阳光灿烂的日子



玩具总动员



勇敢的心

□电影：阳光灿烂的日子

在进口大片的冲击下，《阳光灿烂的日子》在国内仍然取得了极佳的票房成绩。这部姜文的导演处女作以七十年代初的北京为背景，其对青春岁月的酣畅怀想和明朗流畅的叙事风格受到了观众和影评人的一致肯定。

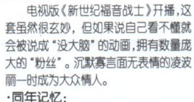
·同年记忆：

世界上首部全CG电影《玩具总动员》创下票房记录并引发了有关电影制作的广泛讨论。

《勇敢的心》和《廊桥遗梦》以迥然不同的方式感动了观众。

《红番区》作为贺岁片首次在全球华人区同步上映。

日本电影《情书》上映并在整个亚洲地区反响不俗。



□动漫：零号机出动

电视版《新世纪福音战士》开播，这套虽然很玄妙，但如果说自己看不懂就会被说成“没大脑”的动画，拥有数量庞大的“粉丝”。沉默寡言面无表情的凌波丽一时成为大众情人。

·同年记忆：

《画书大王》、《漫画原子弹》和《科幻世界》等刊物开始频繁刊登海外卡通和中国原创漫画，金虹工作室、姚非拉等中国漫画新军突起。



新世纪福音战士

仙剑 1995年7月，大宇资讯的《仙剑奇侠传》推出，当年即荣获台湾地区评出的1995年“最佳角色扮演游戏奖”及“游戏类金袋奖”，同时它在大陆市场也激起了长期的热潮，在各种媒体的游戏排行榜中一直名列前茅。《仙剑奇侠传》在情节设计、音乐美术及人物设定等方面均体现出高水平的原创特质，对日后中华武侠游戏的创作产生了深远的影响。



视窗游戏时代 1995年8月，微软推出视窗95，4天之内售出100万份拷贝，次年为其推出的DirectX多媒体编程接口规格随之吸引了越来越多的游戏开发者从DOS规范混杂的开发环境转向视窗95的平台上。







RTS Westwood推出双CD即时策略新作《命令与征服》(Command & Conquer)，NOD与GDI两个阵营的联机对战体验，加上战役任务之间丰富的FMV剧情影片，使这款产品将RTS的战争魅力发挥到了极致，对促成RTS成为游戏市场的新宠功不可没。



好莱坞游戏 1995年9月号的CGW杂志透露说，Origin Systems公司正斥资1千万美元开发最新的《银河飞将Ⅳ》，不同于前作的蓝幕拍摄合成技术(耗资350万美元)，新作中的剧情场面完全以电影布景拍摄方式进行。如果说在1994年圣诞节推出的《银河飞将Ⅲ》犹如好莱坞大片，那么即将于本年度圣诞档期推出的《银河飞将Ⅳ》就是好莱坞大片。

JUL 巴西总统承认在国内仍有奴隶制度存在，并且这种制度"还在发展"。

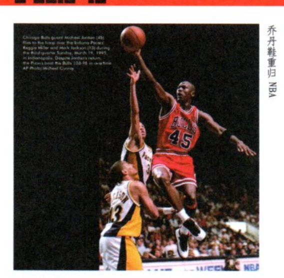
AUG 伊拉克总统萨达姆的两个女儿和她们的丈夫逃往邻国约旦寻求政治避难。

SEP 联合国第四次世界妇女大会在北京举行。

OCT 加拿大魁北克举行独立问题的全民公投，统一派以微弱多数险胜，加拿大免于分裂。

NOV 以色列总理拉宾遭一名犹太极右组织的枪手刺杀，中东和平进程停顿。

DEC 第十一世班禅活佛的坐床典礼在西藏日喀则举行。


乔丹鞋重归NBA

□体育：乔丹重归 NBA

玩了一年棒球也让广大球迷念叨了一年的迈克尔·乔丹重归 NBA，身披芝加哥公牛队 45 号球衣，之后的 1996~1998 年，乔丹带领公牛队又 3 次夺得 NBA 总冠军，写下了一段光辉的传奇。当然，这只是乔丹的第一次复出。

·同年记忆：

"冰上蝴蝶"陈露获得世界花样滑冰锦标赛女子单人滑冠军。

马晓春两获围棋世界冠军。



□文化：张爱玲去世

女作家张爱玲在海外去世，张爱玲文集开始在校园中流行，"张迷"之称由此传开。作为当代城市小资的师奶级人物，她的才情和处事风格在数十年后受到了意想不到的追捧。

·同年记忆：

萧乾与文洁若合译的《尤利西斯》出版，这本艰深晦涩的文学巨著登上了畅销书榜。

北京市郊的圆明园画家村被取缔，其后北京城乡相继出现了十几处自发形成的艺术村落。


女作家张爱玲在海外去世



微软发布 Windows 95

MP3文件格式确立


耐克乔丹鞋

□时尚：耐克乔丹鞋

第一款通过正规渠道在大陆上市的耐克乔丹鞋（AIR JORDAN XI），被认为是 AIR 系列最经典的版本之一。

·同年记忆：

运动装开始跳出体育界和校园的圈子，在各种场合流行开来。

□科技：Windows 95

微软发布 Windows 95，它带来了更稳定和更实用的桌面图形用户界面，也为电脑游戏的运行提供了更为强大的平台。WIN95"开始"按钮的介绍及桌面上的工具条等设置一直保留到 Windows 后来所有的产品中。

·同年记忆：

MP3 文件格式确立，并一度成为数字音乐的代名词，MP3 借助互联网的传播给传统音乐领域带来了颠覆性的影响。

Microsoft



Windows
Microsoft Internet Explorer

□广告：让我们做得更好

飞利浦诚恳地说："让我们做得更好"，于是大家都被感动了。

·同年记忆：

"要想皮肤好，早晚用大宝"，实实在在又一语双关。

"孔府家酒，叫人想家"因黄金时段的播出时间和"阿春"的影响力而令人印象深刻。



孔府家酒，叫人想家

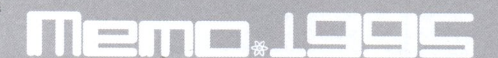
立体视觉 任天堂于 1995 年 7 月 21 日推出 Virtual Boy 游戏机，因采用红/绿立体眼镜显示系统而显得特立独行，然而有限的目标用户群体使其无法在市场上有所作为。多年之后，PC 上的立体视觉技术被一些 3D 加速卡产品作为卖点使用，但同样没有获得预期的市场反响。



- □ Apple 电脑公司允许其它电脑公司制造 Mac 兼容机。
- □ 1995 年 7 月，日后在电子商务领域声名鹊起的亚马逊网站 amazon.com 正式开始运营。
- □ EDO 内存规格发布，个人电脑存贮体系开始加速发展。
- □ Intel 公司推出了适用于 ATX 电源规格的新型电脑主板。
- □ USB 接口规格发布。
- □ 家用计算机正酝酿着一场真正的变革，从字符界面向 GUI 用户界面转换，从 2D 图像向 3D 图像跨越。
- □ 个人电脑的销售创下历史新高：很自然的，人们买这些电脑是为了玩游戏！



N64 1995 年 11 月 24 日~26 日，日本举行"任天堂 95 世界"电玩展示会，"任天堂 64"游戏机及其 10 款游戏首次亮相。至于它的命运，要在五个月后才开始见分晓。



JAN 法国决定最终停止在太平洋地区的核试验。

FEB 英国科学家威尔马特和他的同事宣布用母羊的胚胎细胞"克隆"成功了第一只克隆羊。

MAR 台湾地区"大选"期间，中国人民解放军在东海和南海举行大规模军事演习。

APR 中、俄、哈、吉、塔五国元首在上海会晤，"上海五国"机制建立。

MAY 内塔尼亚胡在以色列大选中获胜，他提出"以安全换和平"原则，明确反对巴勒斯坦建国。

JUN 一枚爱尔兰共和军放置的卡车炸弹在英国曼彻斯特的一个购物中心爆炸，伤者百余人。

□音乐：朋友啊朋友

一个人唱红一首歌并不难，一辈子翻来覆去只唱一首歌才是最难最难的，比如在这一年正式发行的臧天朔的《朋友》。

·同年记忆：

屠洪刚凭一曲荡气回肠的《霸王别姬》复出。

零点乐队推出首张专辑。

冰岛歌手 Bjork 来华演出遭遇冷场。




臧天朔的《朋友》

□电视：实话实说

央视新闻评论部新栏目《实话实说》开播，脱口秀式的活泼气氛令中国观众耳目一新，《实话实说》和崔永元成了妇孺皆知的电视品牌。

·同年记忆：

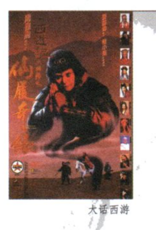
《宰相刘罗锅》取得不俗收视成绩，轻快诙谐、借古讽今的古装剧成为热门题材。



实话实说▌开播



宰相刘罗锅


大话西游


机器猫之父▌藤子·F·不二雄逝世



灌篮高手

□动漫：男儿当入樽

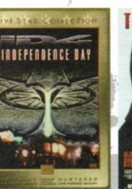
《灌篮高手》作为第一部由国内电视台巨资引进的日本动画大片，在中国引起了巨大的轰动，这部令人热血沸腾而又轻松幽默的作品，甚至引发了校园中的篮球热潮。

·同年记忆：

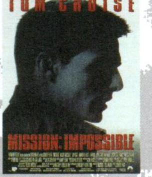
高桥留美子的性情之作《犬夜叉》面世。

"机器猫之父"藤子·F·不二雄逝世，田中道明和三谷幸广接手"叮当"的故事。

乔丹和卡通明星一同出演《太空大灌篮》。



独立日



碟中谍



英国病人

□电影：曾经有一部很强的电影摆在你们的面前

《大话西游》在内地公映，应者寥寥，北京地区票房仅 20 万。年底，卖不动的拷贝传到了北京电影学院，博得学生喝彩。此后，通过盗版和网络，《大话西游》从北京校园逐渐流传开来，直至某一天成为世纪经典。

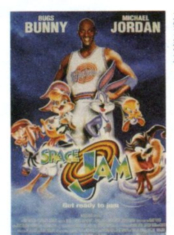
·同年记忆：

《碟中谍》的酷、《独立日》的炫、《英国病人》的淡、《有话好好说》的拽和《甜蜜蜜》的暖，基本构成了这一年的胶片记忆。





高桥留美子▌犬夜叉



太空大灌篮

人机对战

1996 年 2 月 10 日，IBM 公司的"深蓝"（Deep Blue）计算机与俄罗斯籍的国际象棋世界冠军卡斯帕罗夫（Garry Kasparov），在美国费城进行了一场惊世对决。最终卡斯帕罗夫以四胜二负的战绩击败了每秒钟可计算一亿步走法的"深蓝"。人的智慧与人工智能的较量一时间成为全球关注的话题。"我可以随机应变，但它不能。"赛后卡斯帕罗夫如释重负。

64 位主机

任天堂推出了 N64 游戏机。论硬件机能，SS 和 PS 与 N64 相比完全不在同一档次，但这款真正的 64 位主机却有一个致命的弱点——依然使用卡带。在 CD-ROM 大容量游戏已被消费者所习惯的情况下，N64 卡带载体的容量限制令许多第三方软件商放弃任天堂，转而投入到索尼和世嘉的次世代机种的软件开发中，而 Square 和 Enix 的离开则宣判了 N64 的死刑。


NINTENDO 64

雷神之锤

Id Software 推出了运用真 3D 图像技术的《雷神之锤》（Quake），虽然 Id 公司的许多游戏除了单人关卡外，往往都提供了局域网及调制解调器的联机对战功能，不过随后该公司推出的一个免费程序"雷神世界"（QuakeWorld），使玩家可以通过刚刚开始兴起的互联网进行远程联机对战，这在某种程度促使《雷神之锤》在很长一段时间中占据着最受欢迎的 FPS 游戏的宝座。同年 8 月 24 日，Quake 的资料片《军团作战》（Team Fortress）发布并迅速风靡，超过 40% 的联机服务器上都开始运行这个版本了。



游戏·史实

1996 年 6 月 26 日，《北京青年报》一篇《不良文化、遇抵津门》的报道，首开公众媒体广泛关注游戏文化内容的先河。

JUL 第26届奥运会在美国亚特兰大举行，中国夺得16枚金牌，位居金牌总数第四。

AUG 俄罗斯与车臣武装签署联合声明，宣布要和平解决危机，第一次车臣战争结束。

SEP 贯穿中国的巨型铁路工程——京九铁路全线开通运营。

OCT 美国佛罗里达州一名白人警察杀死一名黑人司机，当地因此发生严重骚乱。

NOV 美国总统大选，克林顿击败对手获得连任。

DEC 第51届联合国大会任命安南为联合国第七任秘书长。



□体育：马家军扬威奥运会

时逢现代奥运百年诞辰，第26届奥运会在亚特兰大举行，中国体育代表团获得16枚金牌，金牌榜上排名第4位。"东方神鹿"王军霞以5000米金牌和10000米银牌的战绩为中国赢得殊荣。

·同年记忆：

大连万达创下职业联赛58场不败的记录并夺回甲A冠军。

备受瞩目的沙滩排球成为奥运会正式比赛项目。



东方神鹿——王军霞



第26届奥运会在亚特兰大举行

□科技：VCD

中国年产VCD机600万台，是前一年的10倍。随着VCD和盗版影碟的大规模普及，中国人渐渐改变了去电影院看电影的习惯。

·同年记忆：

中国公用计算机互联网（CHINANET）全国骨干网建成开通。

索尼公司推出了世界第一台DVD机。

中国年产VCD机600万台



□文化：中国可以说不

一本名为《中国可以说不》的书成为图书市场热门，社会各界众说纷纭，但对作者表现出的激进和幼稚几乎众口一词地给予否定。

·同年记忆：

现代芭蕾舞剧《白毛女》、《红色娘子军》和大型音乐史诗《长征组歌》组成的"红色经典系列"风靡京城。

中国友谊出版公司出版40册《李敖大全集》，掀起一股"李敖热"。



中国可以说不

□时尚：电子宠物

日本Bandai推出电子宠物蛋（Tamagotchi），迅即大卖。人们把残存的闲暇和爱心一股脑奉送给了那只楚楚可怜的液晶小鸡。

·同年记忆：

大卫·贝克汉姆首次代表英格兰国家队参赛，从此开始，他与其说是一位足球明星，不如说是一个彻头彻尾的时尚偶像。

日本Bandai推出电子宠物蛋

□广告：瞧这1500米走的

北京白颐路口一块"中国人离信息高速公路还有多远——向北1500米！"的广告牌，让人们知道的绝不仅仅是瀛海威。

·同年记忆：

诺基亚的"科技以人为本"深入人心。

别别扭扭的"太阳更红，长虹更新"让人们了解，广告里面不能用"最"了。



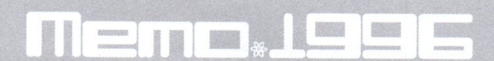
中国人离信息高速公路还有多远——向北1500米！





游戏宝贝 1996年10月31日，Eidos推出《古墓丽影》（Tomb Raider）。除了3D动作要素为死气沉沉的传统冒险游戏注入了无可限量的活力之外，身手矫健、个性十足的女性游戏主角劳拉（Lara Croft）更为这部游戏增色不少。

- □ Intel公司推出主频200MHz的奔腾处理器。
- □ Macromedia公司收购了FutureWave，并在随后推出了Macromedia Flash 1.0版本，它后来成为"闪客一族"所倚重的利器。
- □ Microsoft公司在这一年推出了DirectX编程接口、Windows CE 1.0掌机操作系统和IntelliMouse鼠标。
- □ Sony公司以VAIO品牌的产品进入PC市场。
- □ Creative Labs公司推出该公司第一块图形卡3D Blaster。
- □ Seagate公司完成了与Conner外设业务部的合并。
- □ Apple电脑公司以4000万美元的代价收购了NeXT Software公司，同时招回了Apple公司的创始人之一Steve Jobs。



JAN 奥尔布赖特成为美国历史上首位女国务卿。

FEB 中国改革开放的总设计师邓小平同志与世长辞。

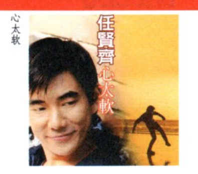
MAR 中国第四个直辖市——重庆经全国人大批准设立。

APR 《禁止化学武器公约》生效。

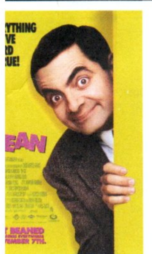
MAY 塔利班组织全面控制首都喀布尔，夺取阿富汗政权。

JUN 亚洲金融风暴从泰国开始爆发。





心太软


张雨生因车祸丧生

□音乐：心太软

长得像邻家小弟的任贤齐忽然间红了，一首《心太软》响遍大江南北，让歌迷直听得腿脚发软。

·同年记忆：

席琳·迪翁的 My Heart Will Go On 一直 go on 了很久。

张雨生因车祸丧生。

在演唱会上画了一弯 NIKE 眉的郑秀文脱颖而出。


天地男儿



水浒传

□电视：该出手时就出手

电视连续剧《水浒传》给四大古典名著的改编暂时划上了句号。人们对那首怪怪的主题曲《好汉歌》记忆尤新，"该出手时就出手" 很快成了一句流行语。

·同年记忆：

香港无线的《天地男儿》在各地电视台热播。



憨豆先生

□电影：《泰坦尼克号》比那条船和海洋之心加在一起都值钱

《泰坦尼克号》以排山倒海之势席卷全球，强大的视觉震撼和心理冲击遮蔽了其它一切不足，关于那场莫名其妙的爱情，谁愿意去深究呢？

·同年记忆：

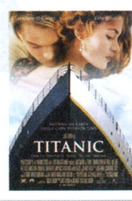
《黑衣人》成为好莱坞黑白搭档的又一经典。

《憨豆先生》虽然恶俗但也轻松有趣。

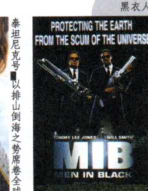
《光猪六壮士》内涵深刻。

《古惑仔》则是对八十年代港片的一场反动。


古惑仔



泰坦尼克号▌以排山倒海之势席卷全球



黑衣人


桂正和的爱情主题大作▌I"s▌



幽灵公主

□动漫：宫崎骏假装隐退

日本动画大师宫崎骏的《幽灵公主》公映，反响热烈，带动其旧作《龙猫》、《风之谷》、《侧耳倾听》等动画录影带销量进入年度前六名。宫崎骏在制作完这部动画后宣布引退——幸好，他食言了。

·同年记忆：

桂正和的爱情主题大作《I"s》面世。

FF7 1997 年 1 月，《最终幻想Ⅶ》在铺天盖地的广告攻势之下如期发售，PS 主机销售量随之猛增一倍，并在日本达到每周 15 万部的销量，远远超过了 SS 和同发售的 N64 的总和。FF7 将华丽的 FMV 视觉效果、惊人的 3D 必杀技表现及令人赞叹的音乐氛围完美结合，在巨额广告费用的支持下，通过流行报刊和电视广告的轰炸，令西方玩家充分感受到东方 RPG 的魅力，最终使其成为全球销量超过 920 万套的史上销量最高 RPG。



人工智能获胜 北京时间 1997 年 5 月 12 日凌晨 4 点 50 分，美国纽约公平大厦，当 IBM 公司的"深蓝"超级电脑将棋盘上的一个兵走到 C4 的位置上时，国际象棋世界冠军卡斯帕罗夫对"深蓝"的人机大战落下帷幕，"深蓝"以三胜、二负、一平的战绩战胜卡斯帕罗夫。人类创造的工具在人类引以为骄傲的智慧领域击败了人类，这在一定程度上带来了恐惧，并由此引发了一场有关人类创造物与自身关系的深层讨论。

Battle.Net Blizzard 的动作角色扮演游戏《暗黑破坏神》(Diablo) 与免费的互联网联机服务 Battle.Net 同期推出，游戏物品生成体系及借助网络联机进行的物品交换蔚然成风。

PC·3D 游戏时代 在 1997 年亚特兰大举行的 E3 展上，通过 3Dfx Glide API 及 Voodoo 加速卡的 3D 游戏成为展会焦点。



血狮 一定要推出中国人的 C&C！过于热情的炒作、过于高涨的期待，却被过于缺乏品质的产品全部击溃，1997 年 4 月 27 日，尚洋电子推出《血狮》，国产游戏的发展却因此而陷入低潮。次年，金盘电子、腾图电子和前导软件全面退出游戏开发和发行业。

JUL 中国政府恢复对香港行使主权。

AUG 离婚后的英国前王妃黛安娜在一起离奇的车祸中丧生。

SEP 被称为"全世界穷人之母"的著名慈善家特里萨修女因心脏病突发，在印度逝世。

OCT 金正日就任朝鲜劳动党总书记，正式走上朝鲜政治前台。

NOV 中国有史以来最大的水利工程——长江三峡工程大江截流成功合龙。

DEC 160个国家在日本京都通过控制温室气体排放的《京都议定书》。

□体育：我只能承担主教练的责任

绰号"有气勿生"的戚务生率领中国男足在世界杯亚洲区预选赛中败下阵来，他在赛事结束后称"我只能承担主教练的责任"，遭到众人抨击。其实，戚务生的水平已是国产教练之翘楚，他的话也是一句大实话。

·同年记忆：

上海申花队在北京工体以1:9惨遭国安队蹂躏，这是甲A十年中最具"观赏性"的比赛之一。

冈波斯荣获1997年"中国足球先生"称号。

柯受良成功飞越黄河壶口。

戚务生：我只能承担主教练的责任



柯受良成功飞越黄河壶口

□文化：哈里·波特

《哈里·波特与魔法石》在英国出版，之后该系列作品创下了世界出版史上的诸多奇迹，在全球售出逾2亿册。一位生活困窘的单身母亲J·K·罗琳因此成为了比英国女王富有的人。

·同年记忆：

老榕在四通利方体育沙龙发表《10.31：大连金州没有眼泪》，引起全球中文互联网世界的强烈共鸣。



J·K·罗琳

□时尚：韩流冒头

北京西单的韩国城开张，黄头发、肥腿裤的异域时尚一下俘虏了20岁以下的新人类。

·同年记忆：

范思哲在美国迈阿密的住所门前被枪杀，整个时装界为之震动。



范思哲被杀



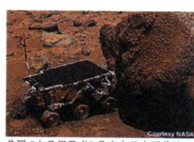
韩国城开张

□科技：原来没有火星人

美国"火星探路者"号在火星表面着陆，发回了数千张火星地表照片，开始了火星探索的新纪元。

·同年记忆：

中国研制成功"银河－Ⅲ"百亿次计算机。科学家准确预测厄尔尼诺现象。



美国"火星探路者"号在火星表面着陆



牙好胃口就好

□广告：蓝天六必治

"牙好胃口就好，身体倍儿棒，吃嘛嘛香"，标志着一股平民化的广告创作思潮悄然涌动。

·同年记忆：

爱多宣称：我们一直在努力，努力做央视广告的标王……

PK 1997年8月9日接近午夜时分，正在进行Beta测试的《网络创世纪》(Ultima Online)中，游戏制作人理查德·盖瑞特所扮演的游戏角色Lord British倒在一个游戏ID为Rainz的玩家所释放的火墙魔法中。"HE DIED！"随后Rainz被禁止参加游戏的Beta测试。后来在收到Origin Systems公司所发出的正式通告邮件中解释说，这项禁令并非因为Rainz杀死Lord British或扮演邪恶角色，而是因为他利用Beta测试阶段的游戏缺陷，在游戏中取乐并造成数百名其他玩家角色的死亡。这项公开声明是为了应对查封Rainz后造成数百名测试玩家强烈不满并意图退出游戏测试的情况而发出的。同年九月，《网络创世纪》正式上线运行。





给我力量 全球首款采用力反馈技术的消费级飞行摇杆ForceFX，由拥有20年游戏控制器制造经验的CH Products公司推出。这支通过串口或游戏接口使用的力反馈摇杆使用名为I-Force的编程协议，支持此协议的游戏即可运用其内置的6种力反馈效应，组成产生前所未有的游戏体验。

- □ Intel推出MMX技术的Intel Pentium II 233 MHz CPU。
- □ 数家电脑制造商联手力推千元级(美元)以下的个人电脑，主流PC价格下降。
- □ DVD光盘开始销售。
- □ Bill Gates成为世界首富，同年Microsoft推出视窗98操作系统、Office97办公套件和Windows CE 2.x操作系统。
- □ 美国NASA的火星探路者(Pathfinder)网站开始实时传送探路者自火星上发回的图片，在前四天内就有超过1亿次访问，NASA不得不紧急开启了25个镜像站点来分流访问。这个数字也成为新的网站访问纪录。
- □ Microsoft向Apple注资1.5亿美元，并承诺继续为Apple电脑提供软件，作为交换条件，Apple公司同意将微软IE浏览器作为Macintosh电脑可供选用的网页浏览器之一，同年Apple公司推出MAC OS 8操作系统。
- □ 锂离子电池开始进入商业应用。
- □ 1997年6月，IEEE公布802.11无线网络标准。
- □ 1997年8月，Intel推出专用的视频总线标准AGP。
- □ Cyrix公司创立。
- □ 游戏产业很久没有为新游戏科技的诞生而欢呼过了，这是一个激动人心的时刻，3D图形加速硬件的广泛运用，力反馈技术的产品化，使PC向专业游戏平台迈进了坚实的一步。

Memo 1997

JAN 美国总统克林顿与白宫实习生莱温斯基的性丑闻案引爆。

FEB 斯里兰卡政府正式宣布泰米尔猛虎组织为非法。

MAR 第九届全国人民代表大会开幕，江泽民同志和胡锦涛同志分别当选为国家主席和副主席。

APR 印度前总理拉吉夫·甘地的遗孀索尼娅·甘地出任该党主席。

MAY 北京大学庆祝100年校庆，场面空前，从此各大学纷纷流行校庆风。

JUN 美国总统克林顿访华，在北京、上海、桂林等地游览参观。


相约九八

□音乐：相约九八

红得发紫的王菲和那英在春节晚会上唱了一曲《相约九八》，从大年初一开始便在全国传唱。

·同年记忆：

土得掉渣的满文军以真情流露的《懂你》征服了歌迷。崔健新专辑《无能的力量》出版发行。


还珠格格

□电影：贺岁片

冯小刚导演的内地第一部贺岁电影《甲方乙方》登场，此后每年的这个时间，大家都期待着歪瓜裂枣模样的冯导和葛优给他们带来欢乐。

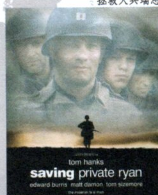
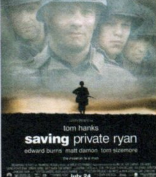
·同年记忆：

《拯救大兵瑞恩》气势磅礴。

《午夜凶铃》意外风行。

《罗拉快跑》更像游戏。

《红色恋人》不拘一格。

拯救大兵瑞恩

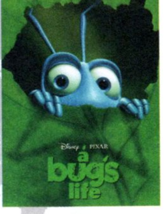
□电视：海可枯，石可烂，天可崩，地可裂，还珠格格不可不看

电视剧《还珠格格》成燎原之势，"小燕子"赵薇一夜成名。这是迄今为止数不胜数的"清宫剧"中最成功的一部。

·同年记忆：

湖南台《快乐大本营》带动了内地电视改革，各电视台争相效仿开办综艺节目，以何炅李湘为代表的新一代主持人诞生。湖南台志得意满想开春节晚会和央视叫板。


红色恋人



虫虫特工队



第一部贺岁电影《甲方乙方》


午夜凶铃

□动漫：海尔兄弟

海尔集团投资3000万元制作的中国最长的动画片——212集的《海尔兄弟》诞生，据说还卖到了美国，这大约也是最长的广告了吧。

·同年记忆：

《虫虫特工队》、《花木兰》、《埃及王子》、《蚁哥正传》等片轮番登场。中央电视台"动画城"开播。



中国最长的动画片

SETI 1998年6月8日，在家搜索外星智能生物的SETI分布式计算软件推出，虽然这是一个严谨的科学试验项目，但对大多数普通PC用户来说，个人电脑被挖掘出更多的应用乐趣。





DC 1998年11月27日，Sega公司推出Dreamcast。Sega从过去的Saturn很难编写游戏程序的情况中吸取了教训，在设计DC的最初阶段就考虑到了开发人员的需求，甚至还包含了一个版本的Windows CE作为编程的选择，此外这是第一部提供网络游戏支持的家用游戏主机。但是，DC显示芯片产能不足对主机出货的影响，以及成熟的PS市场及随后推出的PS2，对DC造成夹击局势，前途并不明朗。

天堂 韩国一家名不见经传的小公司NCsoft推出《天堂》(Lineage)，注册用户超过400万，成为当时全球最流行的MMORPG。该公司在后来甚至将欧美游戏界的泰斗人物Richard Garriott招如旗下，负责《天堂II》的开发。



GBC 1998年10月21日，Nintendo推出彩色掌上游戏机Game Boy Color，并兼容该公司之前推出的Game Boy游戏卡带。长达20小时的使用时间及160×144分辨率的彩色液晶显示，使掌上游戏机系统继续成为今后一段时间内任天堂帝国屹立不倒的坚强支柱。

半条命 1998年8月1日，Sierra公司推出以Quake2引擎研发的《半条命》(Half-Life)，这部游戏推出后凭着剧情而在欧美市场大受欢迎，但其真正具有深远影响的意义，则在于其催生了以团队联机对战而广受欢迎的改版游戏《反恐精英》(Counter Strike)。

JUL 吉尔吉斯斯坦总统阿卡耶夫的儿子与哈萨克斯坦总统的女儿举行婚礼，两总统结成亲家。

AUG 长江中下游爆发大洪水，中国军民全力奋勇抗洪。

SEP 德国大选，施罗德当选为新总理，历时16年的“科尔时代”宣告结束。

OCT 英国司法机关逮捕并拘留了来英国治病的智利前总统奥古斯托·皮诺切特，引起两国外交危机。

NOV 绑架多名富豪，制造“10亿港元勒索案”的超级大盗张子强在广州受审。

DEC 美英未经联合国安理会批准，突然对巴格达发动代号为“沙漠之狐”的大规模空中军事打击。

□体育：法国队主场获胜

史上最成功的一届世界杯足球赛在法国举行，法国队占据天时地利首次捧得大力神杯，齐达内的风采冠绝群伦。

·同年记忆：

体操运动员桑兰在友好运动会上受重伤。杨晨、范志毅、李金羽等球员相继进入欧洲足球赛场。

桑兰在友好运动会上受重伤



法国队占据天时地利首次捧得大力神杯

□文化：绝对隐私

《北京青年报》女记者安顿撰写的《绝对隐私》出版，多家报纸开设有关探访情感隐秘的“口述实录”专栏，所谓的“隐私”变成了一种时髦商品。

·同年记忆：

《学习的革命》通过强力炒作引发了“畅销书的革命”。



《学习的革命》通过强力炒作引发了“畅销书的革命”

《老照片》系列图书的热卖



□时尚：读图时代

山东画报出版社的《老照片》系列图书的热卖，宣告了一个读图时代的来临。

·同年记忆：

中式服装开始回潮。电子求偶机在日本面世。

还珠格格



□科技：Google 元年

Google 正式推出，这一功能强大便捷的搜索引擎迅速让全球网虫为之倾倒。

·同年记忆：

美国辉瑞公司出品的伟哥上市。

中国大陆首例“试管婴儿”诞生。



非常可乐



□广告：农夫山泉有点甜

“农夫山泉有点甜”的广告别有新意，大家品来尝去，谁也没有觉出那不可捉摸的甜味，看来真正尝到甜头的还是养生堂自己。

·同年记忆：

娃哈哈的“非常可乐，非常选择”被好事者篡改为“非常可乐，非常难喝”，民族工业产品向狭路中冲杀，并不是好的选择。



风云 以随刊附带完整版游戏光盘廉价推出的《风云之天下会》，再藉着同期上映的同名电影所造成的宣传气势，在国内电脑游戏市场上创造了销售量的奇迹，甚至引发了平价版游戏的风潮。

- □ Intel 公司针对低端市场推出 Celeron 初期器。
- □ 美国司法部就 Microsoft 公司是否存在软件市场垄断行为举行听证会。
- □ Netscape 公司推出 Navigator 5.0 浏览器，同时在其网站上发布了源代码。
- □ 在 Comdex 展的视窗 98 预览版的演示中，当 Bill Gates 和助手演示如何安装一部扫描仪时，视窗 98 弹出了错误信息窗口。当年6月25日，Microsoft 推出 Windows98 操作系统。
- □ 免费的网络数据库软件 MySQL 推出，它后来与免费的网络编程语言 PHP 成为互联网上的两大最受欢迎的应用开发系统。
- □ Apple 公司推出 iMac，这一产品以友好易用的特点使 Apple 公司的产品在市场上的占有率迅速提升。
- □ 电脑主板 BIOS 的知名公司 Award 被另一家同样研发电脑主板 BIOS 的 Phoenix 公司兼并。

逆转 1998年12月中旬，3Dfx 以换股的形式收购了 STB 系统有限公司，完成收购后，3Dfx 将逐步令 Nvidia 的 Riva TNT 产品从 STB 的板卡生产线上退出，同时宣布其 Voodoo3 产品将只授权给 STB 进行制造。这一决定造成市场上的主流显卡制造商不得不纷纷转投 Nvidia 阵营。3D 加速卡市场的格局开始发生根本性逆转。

Memo 1998

JAN 欧元启动，它正式成为德、法、意、西、比、荷、卢、奥、葡、爱、芬11个欧盟成员国的法定货币。

FEB 活跃国际政坛数十年的约旦国王侯赛因被宣布为"脑死亡"，两天后逝世，王储阿卜杜拉继位。

MAR 北约对南联盟开始空中打击。这是北约成立50年来，首次单方面作出轰炸一个主权国家的决定。

APR 巴基斯坦反贪污法庭以受贿罪判处前总理贝·布托5年监禁，后者被迫流亡英国。

MAY 北约导弹袭击中国驻南联盟大使馆，造成3人死亡，馆舍损毁，中国政府对此表示最强烈抗议。

JUN 中国强烈反击美国针对中国国防尖端技术和重大科技成果进行肆意侮蔑的《考克斯报告》。

朴树



朴树首张专辑《我去2000年》

□音乐：羽·泉初现

1999年，一曲"最美"让人们认识了"羽·泉"这两个青年。在随后的5年内几乎包揽了国内所有音乐大典上"年度最佳组合奖"。尽管国内诸多的音乐评选暴出了"买票"丑闻，但……羽·泉是"最美"的……

·同年记忆：

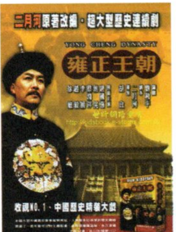
在这一年，国内出现了第一支未成年乐队，3个北京男孩走到了一起。这一年他们最大的才15岁，他们是中国摇滚乐的"花儿"。

同年，朴树首张专辑《我去2000年》问世。

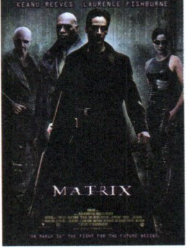
羽·泉

□电视：皇帝翻案

改编自二月河帝王系列作品的电视连续剧《雍正王朝》，从元旦到春节在央视一套黄金时间播出，一时间风靡全国。虽然该制片人刘文武坚持认为《雍正王朝》它是一部有着悲剧意味的历史正剧，但从观众角度来看，该剧当算是一部地道的"戏说式主旋律"，它呼应的是现实，完成的是对主导文化的阐释。



雍正王朝



黑客帝国

□电影：矩阵降临

《黑客帝国》：一部限制级的关于人类黑色未来的科幻片，在那样一个票房淡季，全美票房收入一亿七千多万美元，全球票房四亿六千多万美元。比票房更说明问题的，是《黑客帝国》激发了远远超出电影领域的探讨，并最终成为新世纪一道独特的风景线。

·同年记忆：

星战迷终于知道，原本是绝地武士中的英雄，如何一步一步地堕入黑暗的深渊，最后成为最大反派人物的……我们也再次回忆起永远经典的Long long time ago……In the galaxy far away……

星战前传



魔卡少女樱



棋魂



"宝莲灯"更像一场中国动画的洋务运动



□动漫：中国动画的洋务运动

《宝莲灯》更像一场中国动画的洋务运动，这部国产动画"大片"彻底改变了国产动画影片赔本赚吆喝的惯例，在当时被称之为"奇迹"。

·同年记忆：

《魔卡少女樱》以三部不同版本一举霸占了日本年度动画冠军、第四和第五的位置，绝对少女漫画依然大有市场。由日本著名美女棋手梅泽由香里担任监修的《棋魂》同样流行甚广，并成功地促进了日本乃至中韩两国青少年对围棋的兴趣。中央电视台推出大作《西游记》。



王菲 日本Square公司在2月推出《最终幻想Ⅷ》，本作的英文主题歌《Eyes On Me》邀请香港著名歌手王菲演唱，日方特别派出7位工作人员专程前往香港为王菲录音，而王菲只用了4小时便出棚，表现令人在场工作人员心悦诚服。由于这支主题歌，FF8成为该游戏系列最具知名度的作品。

CS 1999年6月19日，Minh "Gooseman" Le和Jess Cliffe推出了Beta 1测试版本的《反恐精英》(Counter-Strike)，这部Half-Life的改版游戏以团队作战而迅速风靡FPS游戏界，最终成为全球电子竞技的必选项目。



EQ 1999年3月1日，Sony推出全球第一部全3D MMORPG《无尽的任务》(EverQuest)。



GPU 1999年8月，NVIDIA公司发布了著名的GeForce 256，这是行业第一枚显示图形处理单元(GPU)。也标志着NVIDIA在3D图像加速技术领域的产品竞争中开始取得决定性的胜利。

JUL 台湾当局"总统"李登辉发表分裂祖国的"国与国"关系谬论，遭到各方反对，台北股市大挫。

AUG 土耳其西北部发生了两次强烈地震，造成 17000 多人死亡。

SEP 99《财富》全球论坛在上海开幕，主题是"中国：未来的 50 年"。

OCT 为庆祝中华人民共和国成立 50 周年，在北京举行了盛大阅兵仪式和群众游行。

NOV 经过"共和 OR 君宪"的全民公决，澳大利亚仍维持以英国女王为君主的君主立宪制。

DEC 巴拿马从美国手中收回巴拿马运河管辖权，美国对这条著名大洋通道近百年的控制告终。





国奥队英籍主教练霍顿



铿锵玫瑰

□体育：铿锵玫瑰

中国女足获世界杯亚军，在 6 月 15 日至 7 月 10 日于美国举行的第三届世界杯女足赛上，中国队连闯数关，决赛中点球不敌美国队获得亚军。这一佳绩在国内外引起强烈反响，江泽民等党和国家领导人接见了女足全体成员。铿锵玫瑰绽放美利坚……

·同年记忆：

中国男足再次无缘奥运，在 10 月 3 日开始的奥运足球预选赛亚洲区第二小组比赛中，中国国奥队一负一平韩国队，一胜一负巴林队，再次与奥运会无缘。国奥队英籍主教练霍顿因此而被解聘。



第一次亲密接触

□文化：网络文学闯入江湖

《第一次亲密接触》发行，一时间网络文学风起云涌、热闹不已。对于网络文学，各种观点莫衷一是，相距甚远。李敖说它相当于厕所文学；陈村则认为是卡拉 OK 文学；有人说是它代表的是民间语文，是新文明的号角，将取代传统文学；有人对此则极其反感，轻则认为它不过是将纸上书写改为网络书写，重则认为它是垃圾。

·同年记忆：

小剧场话剧市场骤然升温。

《哈佛女孩刘亦婷——素质培养纪实》出版，至今销售 165 万册。



哈佛女孩刘亦婷



千年虫

CIH 之父陈英豪

□科技：千年虫

1999 千年虫带来的恐慌远远超过了我们对"世界末日"产生的恐慌……信用卡里的钱是否会原封不动；在 2000 年的第一天乘坐飞机会不会有危险；我的户口记录会不会消失……全世界为解决千年虫问题总共的花费在 3000 至 6000 亿美金之间，但这真的值得吗？

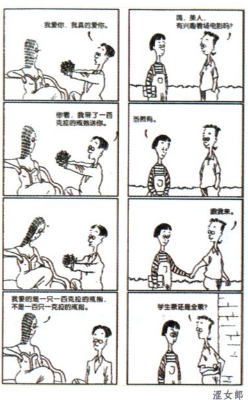
·同年记忆：

CIH 病毒在 4 月大爆发，造成六千电脑瘫痪。

中国第一款 IM 软件 QQ 开始流行；全球第一款彩屏手机在日本问世。



QQ



涩女郎



松糕鞋



跳舞机

□时尚：← ↑ → ↓

跳舞机风靡国内，这个玩意从日本出生、在香港长大、在中国完成了她的生命……

·同年记忆：

身高从 120cm 到 180cm 的女生都在穿松糕鞋；中性主义显山露水；

四个酸涩女郎，一幢单身公寓，朱德庸漫画《涩女郎》大获成功。

□广告：世纪

世纪，20 世纪的简称，1999 年是一个特殊的数字，就在即将进入新世界的时候，所有的广告都加上了"世纪"一词——千年就这么一次嘛！

Q3 仅支持多人联机对战的《雷神之锤III竞技场》(Quake 3 Arena) 上市，这是 Id Software 的一次市场冒险，幸运的是，它成功了。更走运的是，Q3A 还成为迄今为止都必选的 OpenGL 图像性能测试基准游戏。





热卖 1999 年 12 月，Sony 公司公布的数据表明，该公司 PlayStation 主机的全球销量达到 7000 万台。

- □ IEEE 发表 802.11b 无线网络规格。
- □ Intel 推出 Pentium III 500 MHz 处理器。
- □ Microsoft 推出 Windows CE 3.0 操作系统，同年 5 月，Windows98 SE 推出，10 月 2 日，该公司的网络游戏《阿瑟龙的召唤》(Asheron's Call) 推出。
- □ 国家半导体公司宣布退出 PC 处理器市场，同年 6 月 30 日，威盛宣布其从国家半导体公司获得了 Cyrix 处理器。
- □ 1999 年 1 月 14 日，北京市劳动局劳动争议仲裁委员会做出中国游戏业第一例劳动纠纷判决，前导软件公司败诉，被告方纪峥胜诉。
- □ 1999 年 4 月，乐斗士工作小组正式成立，《笑傲江湖》游戏网组建，推出了国内最早的简易图形 MUD 游戏《笑傲江湖之精忠报国》。

Memo 1999

JAN 世界上最大的 ISP 公司美国在线宣布，收购世界上最大的媒体公司时代华纳，交易总额达 1840 亿美元。

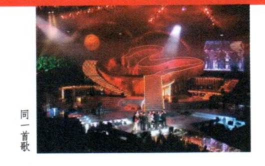
FEB 欧盟 14 国表示，如果奥地利极右翼政党领袖，被认为有纳粹倾向的海德尔进入内阁，它们将对奥实行封锁制裁。

MAR 台湾地区领导人的选举结束，民进党候选人陈水扁当选"总统"。

APR 普京当选俄罗斯联邦第三届总统，这标志着叶利钦时代的结束。

MAY 日本首相小渊惠三在经历了一个月的"中风昏迷"后，终于被宣告死亡。

JUN 韩国总统金大中访问朝鲜，与金正日举行会谈，这是朝鲜半岛分裂 55 年后的首次北南首脑会晤。


同一首歌

□**音乐：同一首歌**

《同一首歌》走进了我们身边，也许今天的《同一首歌》在我的眼中不过就是广场文化的电视化，只不过是群众不用坐在地上了，舞台搭得更豪华了，灯光的颜色更多了，歌手更上档次了……而已……但在当时它是成功的。

·同年记忆：

从 2000 年初 HOT 的北京演唱会开始，韩国的组合好像是卯足了劲儿要来分一杯羹，N.R.G、BABY V.O.X、MP--5、T.T MA……"韩"流以摧枯拔寨之势闯了进来。我们的天王天后不再流行……

□**电影：从来没有过这么多中国人出现在一部美国奥斯卡大片里**

华人李安执导，周润发、杨紫琼、章子怡联袂主演的《卧虎藏龙》参加第 73 届奥斯卡金像奖角逐，共获得最佳外语片、最佳摄影、最佳美术指导和最佳配乐四项大奖。这是亚洲电影和华语片首次获得奥斯卡最佳外语片奖。但剧本的先天不足、章子怡的表演缺乏层次感，"大侠们"腔调怪怪的港味普通话……让我们知道这是一部专门给美国人看的电影。

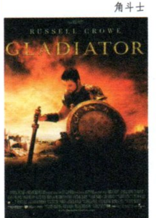
·同年记忆：

王家卫的《花样年华》再获成功，凭借那一场华丽的旗袍 Show，扬名嘎纳电影节。




花样年华

卧虎藏龙



角斗士

□**电视：开创世纪**

11 月香港无线台百集长剧《开创世纪》于深夜中央八套开播，凭借强大的演员阵容，再配合悬念迭起的精彩剧情，赢得了观众的一致好评。该剧中众多人物纷纭登场各现精彩，每个人的多面性在一言一行中展开，没有绝对的是与非而又情理能通，这才是活生生的人的世界。此后由《开创世纪》引发，观众们最津津乐道的则要算内地剧和港产剧的比较，内地电视人依然任重道远。

·同年记忆：

《钢铁是怎样炼成的》被搬上银幕，同时原著在文革 20 年后再次登上畅销书榜，并突破了当年第 6 名的位置，取得了第 5 名的好成绩。

《贫嘴张大民的幸福生活》开播，老百姓自己的故事总是能引起共鸣。

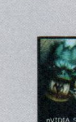

开创世纪

《最游记》TV 化



□**动漫：《最游记》TV 化**

从 1996 年起开始在著名漫画月刊《G-Fantasy》上连载的峰仓和也漫画名作《最游记》终于在本年内推出 TV 版动画，TBS 东京电视台原定制作半年度，由于反响热烈，特别加长到一年。共制作了 50 集。吸引人的也许就是高校版的恶搞《西游记》人物，再加上人物间近乎同志般亲密无间的感情色彩吧。



PS2 2000 年 3 月 5 日，Sony 推出加载 DVD-ROM 的 PlayStation2 家用游戏主机，两天之内售出 2 百万台，创下了家用游戏机销售史上的新纪录，由于购买踊跃，甚至连一些提前定货的用家都无法在第一时间买到这部炙手可热的最新游戏机。



别了 3dfx 2000 年 4 月 19 日，NVIDIA 宣布收购了 3dfx Interactive 的所有图形相关资产，包括专利、商标、品牌和存货，两公司之前关于专利权的争执也烟消云散。为此 NVIDIA 向 3dfx 支付了 7 千万美元现金，以及 NVIDIA 的 1 百万流通股票。

中国 @E3 2000 年 5 月的美国 E3 大展上，目标软件制作的《傲世三国》（Fate of the Dragon）在其海外发行商 Eidos 的展台上展出，游戏制作人兼目标公司总经理张淳先生亲临现场做产品讲解。这是中国大陆原创游戏第一次出现在这个号称"电子娱乐奥斯卡"的盛会上；2001 年，《傲世三国》进入美国全球游戏排行榜 GLOBAL100，这是中国大陆原创游戏首次进入这个权威排行榜。



JUL 以色列总统魏茨曼因接受赠款和漏税等“严重道德过失”原因，被迫辞职。

AUG 俄罗斯“库尔斯克”号战略核潜艇在北冰洋沉没，虽然各方全力营救，但被困艇员最终没有等到希望降临。

SEP 联合国在纽约总部举行千年首脑会议，规模空前，共有一百六十多个国家的元首或政府首脑出席。

OCT 第27届奥运会在澳大利亚悉尼举行，中国夺得28枚金牌，位居金牌总数第三。

NOV 欧盟国家再次面对疯牛病大爆发的危机。

DEC 马拉松式的美国大选终于尘埃落定，小布什以微弱优势跌跌撞撞进白宫，当选新一任美国总统。



悉尼奥运会


米卢蒂诺维奇

□体育：除了举办地不尽如人意以外，我们在2000年奥运会上没有别的遗憾

中国体育代表团在第27届奥运会上取得历史性突破，以二十八枚金牌、十六枚银牌和十五枚铜牌的骄人成绩首次跻身奥运金牌榜、奖牌榜前三名，扬威悉尼。

·同年记忆：

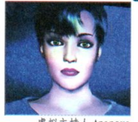
8月28日确定了北京等五个城市申办2008年夏季奥运会资格；

中国女足国家队队长孙雯获“本世纪最佳女子足球运动员”称号；

1月15日，有“神奇教练”之称的米卢蒂诺维奇正式成为中国国家队第三位外籍主教练。



中国金牌榜



奔腾4

□科技：P2P降生

P2P软件诞生，在短短的时间内，第一个大规模的P2P应用软件Napster就拥有了2000万用户。P2P是一种技术，但更多的是一种思想，有着改变整个互联网基础潜能的思想。

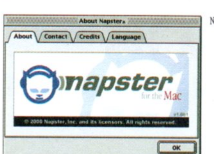
·同年记忆：

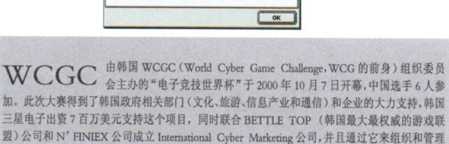
Intel发布奔腾4处理器；

WAP：吃的是钞票，挤的是概念；

微软.net计划正式出台；

虚拟主持人Ananova第一次主持节目。


虚拟主持人Ananova



Napster

□文化：无知者无畏

《无知者无畏》出版，王朔再次引起争议。周国平说他是“形痞而神不痞”；刘震云说他有点接近更年期；马立诚说大众文化将不断消解精英文化……而读者的评价最为形象：王朔调转枪口向自己开炮，让人只觉得滑稽，原来王朔玩的是儿童电动冲锋枪，有声有色的，不伤皮毛，却着实过了一把英雄瘾。

·同年记忆：

年仅18岁的男孩韩寒一边上学，一边写作，完成了20多万字的小说《三重门》，并出版发行，但我们和韩寒本人是不是都把韩寒本人太当成事了？

《悟空传》出版，再掀网络文学新高潮；

卫慧、棉棉、安妮宝贝等美女作家出现，她们的共同特点：1、都以为自己是美女，2、当然都是作家，3、都很爱说话，4、作品内容大致相似，5、都不被官方所喜爱……最重要的是她们都有些自恋。



无知者无畏

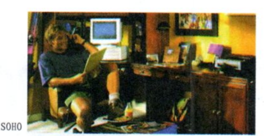

韩寒

□时尚：穿着拖鞋办公

SOHO：Small Office Home Office……2000年SOHO这个概念开始风行，SOHO成为了“时尚生活、不菲收入”的代名词，令众多朝九晚五的上班族艳羡不已……

·同年记忆：

街上染发孩子越来越多；所谓“时尚”的年轻人身上体环越来越多；穿旗袍女人越来越多；内衣外穿女人越来越多……但这样的时尚真的能让我们接受吗？


SOHO



呼机手机商务通

□广告：呼机手机商务通，一个都不能少

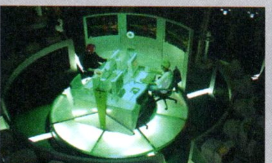
“呼机手机商务通，一个都不能少”让很多人到今天依然认为“商务通”是最高档的PDA……这就是广告的效应。

·同年记忆：

互联网广告泛滥，今天你有否e唐？E国1小时！足及生活每一天。网聚人的力量。越上越过瘾……

WCGC

由韩国WCGC（World Cyber Game Challenge，WCG的前身）组织委员会主办的“电子竞技世界杯”于2000年10月7日开幕，中国选手6人参加。此次大赛得到了韩国政府相关部门（文化、旅游、信息产业和通信）和企业的大力支持，韩国三星电子出资7百万美元支持这个项目，同时联合BETTLE TOP（韩国最大最权威的游戏联盟）公司和N' FINIEX公司成立International Cyber Marketing公司，并且通过它来组织和管理各项活动。成立了国家级的电子竞技机构。





万王之王

2000年7月，华彩公司推出大陆第一款网络游戏——《万王之王》，为此举行的新闻发布会耗资约30万元，恐怕是中国第一。作为大陆市场第一个由国人自主研发的网络游戏，《万王之王》的产品品质虽然并不十分成熟，但还是受到广泛关注。在泰国、马来西亚和中国台湾等地都创下销量第一的佳绩。而华彩公司也在2000年年底规模扩大到100多人，俨然成为大陆游戏界的“跳槽黑洞”。





JAN 印度西部古吉拉特邦发生里氏 7.9 级地震，造成至少 20000 人死亡，160000 人受伤。

FEB 中、美、日、德、法、英六国科学家公布人类基因组图谱。

MAR 阿富汗塔利班组织不顾全世界的反对，将境内的世界文化遗产——两尊巴米扬立佛炸毁。

APR 美国侦察机违反飞行规则，在南海上空撞毁中国军用飞机。

MAY 美国首次在联合国人权委员会的改选中落选。

JUN 尼泊尔王室发生血案，王储迪潘德拉开枪将包括国王和王后在内的 8 名王室成员打死，然后自杀。


三高紫禁城演唱会


周杰伦

□音乐：周杰伦

《时代》周刊的记者很奇怪，周杰伦不吸毒，不惹事，不反叛，居然能如此走红。这位记者不懂汉语，自然无法理解周杰伦"把唱变成一件乐器"的独特表演方式。变幻的 R&B 曲风、天马行空的歌词、桀骜不驯的外表，很多人即便听不清这个台湾年轻人在唱什么，也愿意努力去感受。

·同年记忆：

雪村创作于 1995 年的《东北人都是活雷锋》在沉寂六年后，终于借助网络的力量流传开来，一句"翠花，上酸菜"成为不少人的口头禅。

2001 年 6 月 23 日晚，世界著名的三大男高音歌唱家帕瓦罗蒂、多明戈、卡雷拉斯，在北京紫禁城前引吭高歌，支持北京申奥。


翠花，上酸菜


笑傲江湖

□电视：铁齿铜牙纪晓岚

《铁齿铜牙纪晓岚》中纪大烟袋和和▇之间说相声般的大段对白精彩幽默，王刚所扮演的和珅时不时还会表现出可爱的一面。观众并不在意电视剧是"戏说"还是"历史"，这一陈旧的价值判断标准终于让位给了对电视剧而言更重要的因素——娱乐。

·同年记忆：

央视版《笑傲江湖》年初开播，博得如潮般的骂声。

春节联欢晚会上赵本山的小品《卖拐》大受欢迎，在对方不服时，说上一句"不信你走两步，走两步"，往往会收到奇效。


铁齿铜牙纪晓岚

最终幻想



少林足球


魔戒现身

□电影：魔戒现身

"一枚戒指统领众戒，尽归罗网；一枚戒指禁锢众戒，昏暗无光。莫都大地黑影重重。"《指环王：护戒使者》甫一问世，即获十三项奥斯卡提名，并捧回四个小金人。彼得·杰克逊的实力足以令某些擅长变国宝为垃圾的国内导演汗颜。

·同年记忆：

与魔戒同时在国内掀起热潮的还有一位魔法少年，哈利·波特的走红，反映了现代人的精神失语。

周星驰成为当年香港影坛的救星，《少林足球》中"大力金刚腿"的失意，正是香港电影业的真实写照。

同年上映了两部游戏电影，《最终幻想》败走麦城，《古墓丽影》的表现也不尽理想。

□动漫：小猪麦兜

《麦兜故事》讲述了香港九龙大角咀的猪样小朋友麦兜的成长故事。麦兜单纯乐观、资质平平，却有很多梦想；麦太是单亲妈妈，辛勤劳作着，把所有希望寄托在儿子身上。他们的世界平凡而让人心酸。

·同年记忆：

绿色怪物《史莱克》击败迪斯尼的《怪物公司》成为当年的票房冠军。人们喜欢史莱克是因为它大胆地颠覆了传统的审美理念，它告诉我们：世上没有完美的人，只有肯定自己，才会有幸福的结局。


小猪麦兜

石器时代 2001 年 1 月，北京华义在大陆市场正式推出了《石器时代》，成为大陆当时最流行的网络游戏。

Sega 引退 由于连续四年出现财政赤字，2001 年 1 月 31 日，Sega 官方宣布终止该公司家用游戏机 Dreamcast 的生产，将 Sega 所具备的软件开发力和实际内容资产，向各家公司所生产的家用游戏机、便携游戏机、移动终端（I-ODE 终端、次世代便携电话、PDA 等）发展，以"转变为世界第一的游戏软件提供商"为目标而继续努力。



梦幻之星 Sega 为 Dreamcast 推出《梦幻之星网络版》（Phantasy Star Online），这是家用游戏机平台上的第一款 MMORPG。





NGC 2001 年 9 月 14 日，Nintendo 公司推出全新 3D 机能的 GameCube 家用游戏机。作为游戏机，NGC 在图形显示能力方面略逊于 PS2 及 Xbox。但任天堂认为："如果抛开画面精美而以游戏的趣味性定胜负的话，首选目标应是我们的游戏平台"。NGC 虽然放弃了高成本、低容量的卡带载体而选用松下公司特制的 8cm DVD，但"过强"的防盗拷措施，阻碍了它的受欢迎程度，游戏的开发商较少，而且摆脱不了幼年化的形象。



WCG 2001 年 12 月 5 日~9 日，首届三星电子杯 World Cyber Games 在韩国汉城落幕，来自 37 个国家的 430 选手进行了角逐，中国队以以 2 金 1 铜的成绩获得第二名，仅次于东道主韩国队。

JUL 国际奥委会在莫斯科举行的第 112 次全会上投票确定，北京获得 2008 年第 29 届夏季奥运会主办权。

AUG 中国成功举办世界大学生运动会。

SEP 恐怖分子劫持美国民航客机，撞击纽约市的世贸中心双子大厦，造成 3000 多人死亡和失踪。



OCT 上海 APEC 峰会召开，各国领袖穿唐装亮相。

NOV 经过十五年的艰苦努力，中国在 12 月 11 日正式被接纳为世界贸易组织的第 143 个成员。

DEC 阿根廷金融危机引发大规模骚乱，导致总统及内阁所有成员辞职。

北京 2008

□体育：北京 2008

2001 年 7 月 13 日，国际奥委会莫斯科第 112 次全会的主会场，国际奥委会主席萨马兰奇郑重宣布：北京获得 2008 年奥运会主办资格。中华民族这一百年梦想在那一瞬间成为现实，奥林匹克运动的发展翻开了新的一页。

·同年记忆：

4 月 6 日，王治郅在达拉斯小牛对亚特兰大鹰的比赛中，上演了他的 NBA 处女秀。

10 月 7 日，中国国家男子足球队在米卢蒂诺维奇的带领下，以 1:0 击败阿曼队，提前两轮获得日韩世界杯决赛阶段比赛的参赛权，中国足球 44 年来的世界杯梦想终成现实。

世界杯梦想终成现实

我们赢了





富爸爸，穷爸爸



不过如此

□文化：富爸爸，穷爸爸

"他们只知道为了钱而拼命工作，却从不去思索如何让钱为他们工作。"——日裔美国富翁罗伯特·T·清崎的《富爸爸，穷爸爸》在中国畅销一时。书中提及的"财商"，不仅为读者补上了个人投资的基础课，也为出版业树立了一个概念炒作的典范。

·同年记忆：

"邻居大妈家的孩子"崔永元的自传《不过如此》问世，该书名被评为"最有先见之明的书名"。

年仅 12 岁的小龘生蒋方舟写成长篇小说《青春前期》，由人民文学出版社出版，她本人也成为《南方都市报》等媒体的专栏作家。

□时尚：晒伤妆

王菲的"晒伤妆"成为当年的一款经典妆容。晒伤妆的灵感源于拉萨，高原的日光在藏族姑娘的两腮上留下晒伤的痕迹，在许多人看来，有一种另类的美感。

·同年记忆：

集体装嫩，娃娃装、挂满卡通玩偶的书包、用小丸子的腔调说话——扮天真成了最 in 的时尚。

"9·11"事件的发生令那一年的时尚界充满了对和平的呼唤，军装时尚随之流行开来。



王菲的晒伤妆



郑秀文晒伤妆

□科技：全民拇指运动

短信业务开通不久即显示出了它的惊人力量。2001 年，全国短信业务量达到 189 亿条，收入 20 亿元，100 人中有 20 人在使用短信。随后几年里，短信以势不可挡的速度席卷中国，全民开展拇指运动，发短信发到手抽筋。

·同年记忆：

1 月 16 日晚，"神舟二号"无人飞船在内蒙古中部成功着陆。"神舟二号"以及之后"神舟三号"、"神舟四号"的成功发射和返回，为中国最终实现载人飞行奠定了基础。

全民拇指运动



地毯式轰炸的脑白金

赵本山做的北极绒广告



□广告：地毯式轰炸的脑白金

"今年过节不送礼，送礼就送脑白金"。脑白金的这则广告在 2001 年"中国十大恶俗广告"的评选中勇夺桂冠。据统计，在春节高峰期间，公众每天最多可以看到 45 分钟脑白金广告，称之为"地毯式轰炸"毫不为过。

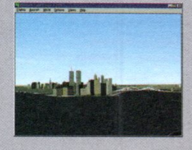
·同年记忆：

赵本山做的北极绒广告，地球人都知道。

Xbox Microsoft 公司推出 Xbox 家用游戏机——据称在推出 Xbox 后的头 18 个月，该公司因此亏损了 15 亿美元！但 Microsoft 表示要不惜代价令其成功。



世贸大楼 美国遭受"9·11"恐怖袭击之后，美国上下悲痛万分，Microsoft 也同样为此事悲伤。也许是为了避免国民触景伤情，或者是为了保持游戏的真实性，该公司不久之后为其《微软模拟飞行 2000》推出了更新补丁，从游戏场景中永久删除被恐怖分子摧毁的世贸大楼。一旦下载安装，这一更新程序会在 scenedb\cities\newyork\scenery 目录下放置一个文件，来达到去除世贸大楼的目的。





GBA 2001 年 3 月 21 日，Nintendo 公司推出其新一代掌上游戏机 Game Boy Advance，电子游戏零售商的门前排起了长队，GBA 的受欢迎程度由此可见一斑。GBA 以更强的 CPU、更大的屏幕、更多的同屏发色数，成为该公司主力产品之一的 Game Boy 掌上游戏机系列的最强后继机种，更可通过 GBA 专用通信线四人对战或与 NGC 游戏主机连接。

- □ 2001 年 10 月 25 日，Microsoft 公司推出 Windows XP 操作系统，但个人电脑的游戏平台在之后的几年中仍然顽固的以 Windows 98 作为运行基准。
- □ 家游游戏机在互动娱乐产业中开始占据最大的份额。
- □ 巨大的商机以及消费者对创造力的渴求，使得游戏工业越来越向电影工业一样向着高投入、高产出的模式趋近了。
- □ 勿庸置疑，三大游戏主机的市场保有量，与其软件的防盗拷能力成反比。

memo 2001

JAN 澳大利亚新南威尔士州的森林大火在肆虐了半个月后被雨水浇灭。

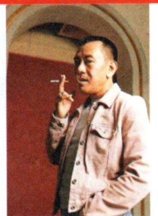
FEB 美国总统小布什访华。

MAR 以色列对巴勒斯坦自治区持续发动大规模军事行动，将阿拉法特围困在几近废墟的官邸内。

APR 拥有世界第一资本金的超级银行日本瑞穗银行开张，开张后两天仅自动取款机纠纷即多达 250 万件。

MAY 本世纪第一个新生国家——东帝汶民主共和国宣布独立。

JUN 卡尔扎伊当选阿富汗过渡政府总统。


罗文不归

□音乐：罗文不归

10月18日，香港歌手罗文因病去世。从《射雕英雄传》到《八月桂花香》，从"依稀往梦似曾见"杨铁心势若疯虎般扑入枪林，到"世间始终你好"有情人终成眷属背影消失天外，罗文的歌曾让无数青少年血脉贲张。

·同年记忆：

杨坤推出首张个人专辑《无所谓》，荣登中国歌曲排行榜冠军宝座。

音乐人高枫因病去世，年方 35 岁。

美少女组合 S.H.E 推出首张专辑《女生宿舍》，由动力火车、姚谦、蔡健鸥等数十位音乐人联手打造。


流星花园

□电视：流星梦

四个既帅气又有钱的年轻人和一个平民女孩子，带领国内的少男少女们开始了一场史无前例的造梦运动，这场运动甚至惊动了政府有关部门。《流星花园》为偶像剧开启了一个新的时代——男色时代。

·同年记忆：

这一年，偶像剧泛滥荧屏，从《雪地里的星星》到《薰衣草》，从《爱情白皮书》到《将爱情进行到底》，何润东、许绍洋、陈怡蓉、余文乐、徐静蕾……这些青春逼人的偶像明星，演绎着一个又一个梦幻美丽的爱情故事。


薰衣草

□电影：我的野蛮女友

野蛮女友本该是弹着钢琴清纯而文静的女生，性情大变是因为初恋男友的死使她无法释怀。有人认为野蛮女友之所以在 2002 年走红大江南北，原因有三：1、她是你最想征服的女人；2、她是你最想保护的女人；3、她是你最想扁的女人。

·同年记忆：

《无间道》和《英雄》成为当年香港和内地的票房救市之作，同时也是盗版碟市上的销售冠军。它们的成功得益于在商业和艺术之间寻到了一个平衡点。


我的野蛮女友

无间道


几米漫画

□动漫：几米

"迷宫般的城市，总有种莫名的寂寞。"

——"城市"和"寂寞"这两个关键词，是几米漫画不变的基调。伤感的画面、平实的故事、简短的文字，为我们勾勒出一个疏离而无奈的都市。在翻阅《向左走，向右走》、《地下铁》时，你会想起庞德的那句诗："人群中这些面孔幽灵一般显现，湿漉漉的黑色枝条上的许多花瓣。"

·同年记忆：

魔幻主义的情节、唯美主义的画面，《千与千寻》充分显示了宫崎骏大师的高超水准。

《蜡笔小新》漫画书和动画片 VCD 在国内火爆销售，一句"我还是个小孩，不要对我太认真哦"让老师们头痛不已。


千与千寻



握手言和 2002 年 3 月 3 日，Square 与 Nintendo 再次携手合作，在 NGC 和 GBA 上推出"最终幻想"系列游戏。根据协议，Nintendo 将拿出一笔款项用于资助游戏软件的发展，此项基金将拨给 Square 用于发展任天堂游戏主机的软件。



二手 2002 年 5 月 13 日，日本游戏业界团体 CESA 正式宣布废除禁止二手软件买卖协定，并将该决定书面通知了协会下的各游戏研发商和销售商。因最近两起相关诉讼被日本最高法院终审判决"买卖二手软件为合法行为"，这项 1998 年制定的行业约束才被最终取消。



破解 国外两个黑客组织 ProjectX 和 Xtender 宣布已经成功破解 Xbox 主机的反盗版技术，通过在 Xbox 电路板上焊接破解芯片，就可以绕过正版游戏光盘检查，而使用刻录光盘上的备份游戏软件。



价格战 Sony 公司宣布从 5 月 16 日起下调 PS2 在日本和北美的价格，幅度高达 100 美元。消息公布不久，Xbox 在北美的售价也直降 100 美元，达到与 PS2 相同的 199 美元的零售价。



JUL 因财务假帐丑闻而声名扫地的美国世界通讯公司申请破产保护，这是美国有史以来最大的一桩破产案。

AUG 以绑架人质而臭名昭著的菲律宾阿布萨耶夫反政府武装将两名人质斩首。

SEP 一艘塞内加尔客轮因遭遇风暴失事，船上1034名乘客仅有64人生还。

OCT 50多名车臣恐怖分子在莫斯科劫持近千名人质，俄罗斯特种部队进行营救行动，击毙32名恐怖分子，128名人质死亡。

NOV 中共十六大在北京召开，胡锦涛同志当选为新一任总书记。

DEC 上海申办2010年世界博览会成功。

□体育：NBA的姚明时代

"小巨人"姚明加盟休斯敦火箭队，首赛季即占据NBA投篮命中率首位，并入选年度"最有影响篮球人士"排行榜。另一征战NBA的中国球员王治郅，却因未参加男篮世锦赛和亚运会而被中国篮协开除出国家男篮。

·同年记忆：

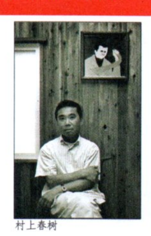
中国司法机构向黑哨开战，足球裁判龚建平以商业受贿罪被判处有期徒刑十年。

第17届世界杯由韩日两国共同举办，巴西队五夺桂冠，中国队以进0球失9球的战绩小组被淘汰。

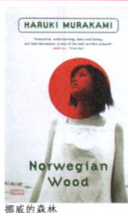


NBA的姚明时代

中国司法机构向黑哨开战



村上春树



挪威的森林

□文化：小资文学

村上春树的《挪威的森林》等作品早在1989年就被陆续译成中文介绍到中国，但直到10多年后，这些作品才突然热了起来。村上春树迅速成为大学生和白领小资们的热门话题，都市的青年人从他笔下的失落、孤独、空虚和怅惘中，窥见了自己的身影。

·同年记忆：

慕容雪村的小说《成都，今夜请将我遗忘》在互联网上引起轰动，这是一部"反爱情"的生活写真。爱情面对残酷的生活和放纵的欲望，成为无处容身的流浪汉。



□科技：可拍照手机危及隐私

可拍照手机在这一年成为众所瞩目的焦点，人们担心，这些售价5000至7000元的高端手机，会对自己的隐私权和肖像权造成威胁。甚至有人将这类手机归入"专用间谍器材"，认为不应将其投入市场。

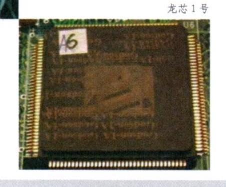
·同年记忆：

中科院计算所推出自主研发的CPU——"龙芯1号"，其性能与英特尔的奔腾II芯片大体相当，达到了1997年前后的国际先进水平。

可拍照手机



龙芯1号



□时尚：BOBO一族

波西米亚（Bohemian）以及之后的BOBO风，用浓烈的色彩和繁复的设计打败了简约风格。鲜艳的手工装饰，粗犷厚重的面料，层层缠绕的串珠、流苏项链，配上一张憔悴而俏美、原始而时尚的脸庞，以及一头长长的大波浪，弥漫着女性的狂野与浪漫。

·同年记忆：

1986年，大卫·科波菲尔曾在北京创造了一个举世瞩目的奇迹——穿越长城。16年后，大卫重返中国巡回演出，在广州、上海、北京三地掀起"魔术热"。






BOBO一族

□广告：想知道亲嘴的味道吗

一位嘴唇翘翘的青春美少女将一盒绿色含片放在嘴上作亲吻状，对同伴说："想知道亲嘴的味道吗？我说的是'清嘴'的味道哦！"清纯的少女、青翠的色调、令人遐想的台词，悄然拨动着中学生的初恋情结。

·同年记忆：

一个头大身小的蓝色卡通角色，右手叉腰，左手端着盛满饮料的杯子，陶醉地叹道："Qoo……"

一位小球迷用可口可乐瓶装了些土，递给李铁，用稚嫩的童声竭力喊着："到哪里都是主场！"结果中国队在韩国"主场"上未进一球，未得一分。



想知道亲嘴的味道吗

PS2 Online

Sony公司以39.99美元的价格向PS2用户发售网络适配器，它允许用户选用现有的互联网服务商进行联机游戏。Sony公司并不收取网络联机服务费用，但会与第三方开发商合作将其游戏软件产品增加网络功能，条件是同他们分享网络游戏的收成。这一运营模式对于开发商和发行商而言更具吸引力，直接表现在美国艺电（EA）宣布与Sony建立战略合作关系，而将Xbox Live冷落一旁。

Xbox Live

2002年11月，Xbox Live联机服务在北美地区推出，Xbox用户利用游戏机中内建的以太网端口以及一部音频耳机实现网络对战。此项付费连线游戏服务迅速在各销售重点地区开通，15个月后，Xbox Live在全球拥有超过75万名玩家，且每周独立游戏赛事超过150万个。



传奇私服

2002年9月，一种可供任何人架设使用的《传奇》服务器程序在网上流传，10月3日，《传奇》的运营商上海盛大网络发展有限公司发表了关于传奇"私服"的公开声明，标题为"中韩联手打击侵权行为，正告不良居心者勿越雷池"。这个据称是由海外流入的泄密程序，后来直接导致了中韩两家公司的合作破裂。



Memo 2002

JAN 朝鲜政府发表声明，宣布退出《不扩散核武器条约》，再次引发朝鲜半岛核危机。

FEB 美国“哥伦比亚”号航天飞机在即将返回地面时解体，机上7名宇航员全部遇难。

MAR 美国发动伊拉克战争，萨达姆政权被推翻。

APR 北京爆发大规模非典疫情，全国人民同舟共济，最终战胜非典。

MAY 中国海军361号潜艇在领海失事，70名官兵不幸遇难。

JUN 日本通过“有事法案”，突破和平宪法，开始向海外派兵。

□音乐：大姐大驾返瑶池

12月30日，梅艳芳因病去世。1982年，当19岁的梅艳芳穿一袭金色舞衣，披着长卷发在台上唱“吹呀吹，让这风吹……”的时候，她不会想到自己有一天会被人尊称为“大姐大”。二十多年来，这位百变女郎，用男人般的大气与豪情，演绎着女人的寂寞与心碎。这是一段激情燃烧的岁月。

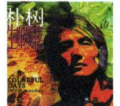
·同年记忆：

沙宝亮的一曲《暗香》借《金粉世家》传遍大街小巷。

沉寂四年的朴树推出新专辑《生如夏花》，浪漫依旧，忧伤依旧。“像早前的天真梦想，被时光损毁，再没什么能让我下跪，我们笑着灰飞湮灭。”这或许是朴树告别自闭后心灵的真实写照吧。



梅艳芳因病去世



朴树新专辑《生如夏花》

□电视：迟钝版靖哥哥和沙哑版蓉儿

集结国内一线演员、耗资3200万拍摄的央视版《射雕英雄传》年初开播，李亚鹏饰演的“迟钝版”靖哥哥和周迅饰演的“沙哑版”蓉儿，给观众留下深刻印象。两人在初次相逢时的转体360度慢镜头深情对视的场面，更是令人肃然起敬。

·同年记忆：

由台湾漫画家朱德庸的《涩女郎》系列改编而成的青春偶像剧《粉红女郎》在各地热播，一个什么男人都想嫁的女人，一个要爱情不要婚姻的女人，一个要工作不要爱情的女人，一个什么是男人都想不通的女人，调出了一抹奇异的流行色彩。

央视版《射雕英雄传》



粉红女郎



□电影：张国荣让今年的愚人节不快乐

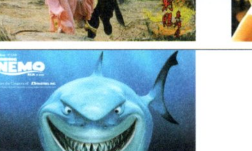
“我听别人说这世界上有一种鸟是没有脚的，它只能够一直地飞呀飞呀，飞累了就在风里面睡觉。这种鸟一辈子只能下地一次，那一次就是它死亡的时候。”4月1日，张国荣在香港文华酒店纵身一跃，用一种另类的飞翔结束了他的别样人生。

·同年记忆：

12月9日，台湾艺人“小黑”柯受良在上海去世。

四天后，著名导演、表演艺术家谢添在京病逝。谢添曾执导过《甜蜜的事业》、《七品芝麻官》和《茶馆》等影片，被誉为“中国卓别林”。

12月16日，“手雷”贺岁片《手机》公映，敢带老婆看《手机》吗？



小丑鱼的大冒险

手机还是手雷



张国荣让今年的愚人节不快乐

□动漫：小丑鱼的大冒险

《海底总动员》是皮克斯公司继《玩具总动员2》、《虫虫危机》和《怪物公司》之后，推出的第四部全电脑动画片，中文版由演员张国立和徐帆分别为尼莫的老爸马林和尼莫的好友多莉配音。在迪斯尼的市场运作下，这条小丑鱼游遍了大江南北，据说很多观众看完后都表示不想吃鱼了。

·同年记忆：

紧随央视“真人版”，《射雕英雄传》的布袋戏版本也在中国开播。布袋版《射雕》投资2500万，由中国台湾民俗技艺大师黄俊雄亲自操作，音乐人小虫谱曲，胡兵和徐怀钰为郭靖和黄蓉配音。

掌机情人

2003年2月14日，Nintendo公司推出GBA SP掌上游戏机，以成熟的造型及成年消费群体的定位，一举打开欧洲市场，并在随后迅速风靡全球，这是该公司第一次摆脱低龄化产品形象的成功尝试。



游戏工委

2003年7月，中国出版工作者协会提出组建的“游戏工作委员会”，经新闻出版总署批准，报国家民政部备案后正式成立。会员单位近100家，包括国内主要的游戏出版、经营企业。在新闻出版总署的领导下，游戏工委在沟通政府与企业、联系国内外产业交流、协助政府加强行业管理、帮助企业开拓游戏出版物市场等方面开始发挥积极作用。



925,000,000 pieces worldwide!

9.25亿

截止至2003年6月30日，Sony公司PlayStation主机的软件全球销量达到9.25亿张。

传奇

以《传奇》发迹的上海盛大网络，正在准备登陆NASDAQ。截至2003年9月底，盛大的累计注册用户已经突破1.5亿人次，最多同时在线玩家人数超过100万人，分布在全国24个省50多个中心城市的700多组近8000台服务器，所需使用的Internet骨干带宽超过16G，各类销售终端已超过35万家，这些都是中国网络游戏的辉煌纪录。

JUL 伊拉克前总统萨达姆的儿子乌代和库赛遭美军围攻丧生。

AUG 美国和加拿大发生空前规模的大停电，5000 万人饱受断电之苦。

SEP 台湾当局“总统”陈水扁开始上演“公投立法”闹剧。

OCT 中国自行研制的“神舟”五号载人飞船发射升空，中国成为继俄罗斯、美国之后第三个成功把人送入太空的国家。

NOV 俄罗斯莫斯科友谊大学发生重大火灾，多名中国留学生伤亡。

DEC 伊朗东南部城市巴姆发生 6.3 级地震，死亡人数超过 40000。

□体育：女排夺回王座

11 月 15 日，在失去世界冠军十七年后，新一代女排姑娘们终于重新站到了冠军的领奖台上。80 年代的中国女排曾在六年中五夺世界冠军，那时，只要有中国女排参加的重要比赛，就会出现万人空巷的景象。崇高而朴实的“女排精神”激荡着整整一代人的灵魂。

·同年记忆：

皇家马德里来华热身，贝克汉姆、齐达内、罗纳尔多等六大巨星掀起追星热潮。赛后中国某队员笑称：“小贝一般般，这个队也就是齐达内在吧，要是这个队没有齐达内，就是一摊肉而已。”



皇家马德里来华热身

女排夺回王座



□文化：博客帝国

“今天你博客了吗？”博客（Blog）是“以网上日记为表达方式，把个人一天所见、所看、所想的东西随意地发表出来，与他人分享、交流。内容就是一个个倒叙排列的日记体帖子，频繁更新并充分利用超链接。”用身体写作的木子美成为博客的绝妙代言人。

·同年记忆：

《咬文嚼字》编辑金文明与散文家余秋雨之间展开论战，金所著的《石破天惊逗秋雨》一书，指出了余《文化苦旅》、《山居笔记》和《霜冷长河》三本散文集中的 126 处差错。

杨绛先生以 92 岁高龄撰写《我们仨》，回忆三口之家的眷眷亲情。钱钟书先生和他们唯一的女儿几年前先后辞世。



博客帝国



木子美

杨绛先生以 92 岁高龄撰写《我们仨》

□科技：“神舟”五号

10 月 16 日清晨，航天员杨利伟乘坐的“神舟”五号载人飞船返回舱在内蒙古安然着陆，我国首次载人航天飞行获得圆满成功。一个月内四星一船成功飞天，标志着我国航天技术已日趋成熟。

·同年记忆：

时速 430 公里的上海磁浮列车投入商业运营，150 元的车票被炒至 1000 元，昂贵的造价、不成熟的技术和稀少的客流量，令这辆磁浮列车成为了“超级玩具”。

6 月 10 日，三峡水库蓄水成功，三峡库区的隐患也日益凸现。



“神舟”五号返回舱



上海磁浮列车投入商业运营

□时尚：3F 女人

e 时代的女性不再空喊“女权运动”的口号，而是提出了“3F 女人”的目标。由《时尚》杂志推出的“Fun”（风趣）、“Fearless”（大胆）、“Female”（韵味）——“3F 女人”的概念，旨在告诉女性：你们应该更懂得进取，也要更懂得适时放弃；更懂得爱，也要更懂得爱自己。

·同年记忆：

超短裙成为 2003 年春夏最热门的服饰之一，牛仔时装化的趋势进一步加深。

丽人一族成为胶囊一族，她们可以少吃饭甚至不吃饭，但不会忘记服用维生素之类的保健品，还有深海鱼油、朵而胶囊、排毒养颜……这是对“大吃大喝”的时尚诠释。

超短裙



3F 女人



我就喜欢

□广告：我就喜欢

“怎么让你更喜欢自己呢？就是四个字：我—就—喜—欢”——王力宏的一曲“我就喜欢”在各地电视台和麦当劳店面反复播放，把流行的说唱乐和动感刺激的画面相结合，牢牢抓住了年轻人的心理。

·同年记忆：

一辆丰田霸道汽车停在两只石狮子前，一只石狮子抬起右爪做敬礼状，另一只石狮子向下俯首，配图广告语为“霸道，你不得不尊敬”。丰田的两则平面广告引发众多中国读者的愤怒。

丰田的“霸道”引发众多中国读者的愤怒



神游机 2003 年 9 月，中国神游科技有限公司（iQue Ltd.）和日本任天堂公司发表联合公告，宣布以“iQue 神游”命名的 N64 进化而来的家用电视游戏主机将与中国玩家见面。



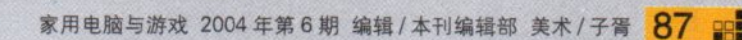


电子竞技 2003 年 11 月 18 日，在中国数字体育互动平台启动仪式上，国家体育总局通过新闻媒介正式宣布把电子竞技运动列为中国第 99 个正式开展的体育运动项目。

私服外挂 2003 年 12 月，在《关于开展对“私服”、“外挂”专项治理的通知》的新闻发布会上，新闻出版署音像出版司寇晓伟副司长公开表示，“要像打击毒品犯罪那样去打击私服外挂行为。”自 2004 年 1 月 1 日起，新闻出版署将会同信产部、工商总局、公安部、国家版权局和“扫黄办”五部委协作分工，对“私服”、“外挂”等违法行为进行专项治理。

富豪 2003 年 10 月，《福布斯》中国富豪榜发布，丁磊、陈天桥、张朝阳、朱骏和马化腾等因短信和网络游戏快速崛起的科技新贵榜上有名。





JAN 美国"勇气"号火星车在火星表面成功着陆。

FEB 禽流感波及亚洲多国，引起巨大恐慌。

MAR 西班牙马德里遭到恐怖袭击。在3个不同的火车站发生的3次爆炸，造成173人死亡，600多人受伤。

APR 朝鲜平安北道龙川郡火车站发生火车爆炸事故，伤亡惨重。

MAY 驻伊拉克的英美联军陷入虐待战俘的巨大丑闻中。

JUN

□音乐：左麟右李

随着罗文、张国荣、梅艳芳的相继陨落，天皇级人物中，谭校长成为香港乐坛巅峰时期的唯一见证人。从早期的情歌系列到劲歌时代，从温拿五虎到谭张争霸，"永远25岁"的他是歌迷心目中永远的偶像。而不温不火走过"谭张双分天下"、"四大天王"以及新人辈出的年代的李克勤，同样是一位实力派歌手。从香港红馆开始，两人携手揭开了"左麟右李"2004中国巡演的序幕。

·同年记忆：

苏芮被第4届百事音乐风云榜授予"港台及海外华人地区终身成就奖"，"内地终身成就奖"被授予徐沛东。



左麟右李



央视版《天龙八部》在全国各地开播

□电视：张纪中居然也会有失望的时候

央视版《天龙八部》在全国各地开播，张纪中深感意外："网上居然没人骂我。"胡军自我解嘲："演乔峰批评少就是成功"

·同年记忆：

国家广电总局发布十条戒令净化荧屏：涉案剧23点以后播、删除不健康的涉性内容、杜绝封建迷信和伪科学、清除浮华媚俗、低级无聊等内容、避免出现吸烟、吐痰等不文明举止、主持人不能迎合低级趣味、主持人不要模仿港台语发音、注意保障未成年人的合法权益、未成年人犯罪案件一般不公开报道、禁播电脑网络游戏类栏目。



江湖



王者归来

□电影：王者归来

在第76届奥斯卡颁奖典礼上，《指环王3：王者归来》一举夺走包括最佳导演、最佳影片和最佳改编剧本在内的11项大奖。之后不久，影片在国内全面公映。

·同年记忆：

"相濡以沫，不如相忘于江湖。"刘德华与张学友联手打造《江湖》，演绎黑帮故事。影片原计划"五·一"期间大陆、香港同步上映，未料到在内地三审而不过。

□动漫：丁丁的七十五岁大寿

1月10日是丁丁的75周岁生日，这个身着花格儿灯笼裤、手牵小狗、发型独特的年轻记者伴随着整整一代人的成长。5月2日，根据埃尔热这一漫画系列改编的39集同名动画片在央视开播。

·同年记忆：

沪上围棋名家曹志林撰著的国内第一部围棋励志小说《棋魂》有抄袭日本同名漫画之嫌，在上海香港三联书店，愤怒的动漫迷与签名售书的曹志林因此而发生争执。

丁丁的七十五岁大寿





PS2 中国 2004年元旦，索尼公司中国版PS2上海、广州两城市悄然上市。原定在5大城市颇有声势的同时发售计划被取消，原定随主机一同发售的两个游戏也变成了只有一款《古堡迷踪》(ICO)。当日索尼公司没有通知媒体，其官方网站上也仅发布了一条简讯，除去抬头、落款和问候语，寥寥19个字："PlayStation 2电脑娱乐系统现已在上海和广州与您见面。"

CEG 2004年2月，全国电子竞技运动会作为中国有史以来第一个由国家出面组织的电子竞技赛事正式拉开帷幕，这标志着中国电子竞技正规化进程迈出重要一步。



ChinaJoy 2004年1月16日~18日，首届中国国际数码互动娱乐产品及技术应用展览会（ChinaJoy）在北京展览馆成功举办。



盛大上市 2004年5月，美国纳斯达克第一只中国游戏概念股盛大互动娱乐上市。



JUL AUG SEP

OCT NOV DEC

□体育:这回又完了

中国国奥男子足球队在2004雅典奥运会的亚洲预选赛上溃不成军,第二轮主场战平"鱼腩部队"马来西亚后即宣告了自己的死亡,成为历届国奥队中表现最差的一支球队。"超白金一代"的称呼此刻听来显得颇为讽刺。

·同年记忆:

足协封杀《足球》报,取消《足球》报采访其主办赛事活动的资格。

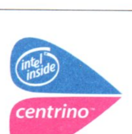
5月15日,中超拉开帷幕,十年甲A从此改朝换代,与国际"并轨"。



这回又完了



中超拉开帷幕,十年甲A从此改朝换代



迅驰虚惊一场

□科技:迅驰虚惊一场

迅驰在中国遭到强制性国家标准WAPI的强力阻击,中国宣布对无线局域网产品实施强制性产品认证。尽管最终6月1日的强制执行日期被无限期推迟,但占领笔记本市场80%份额的迅驰从国内市场蒸发的危险依然存在。

·同年记忆·

爱立信中国区总裁杨迈(Jan Malm)4月8日因心脏骤停于北京去世,他的去世在国内IT人中间引发了一场对自身健康问题的大讨论。据调查,北京中关村知识分子平均死亡年龄为53.34岁。


杨迈

□文化:天下文章一大抄

年仅21岁的郭敬明被称为韩寒之后的又一颗文坛新星,他所著的《幻城》和《梦里花落知多少》累计销量近200万册。继《幻城》被人指责有抄袭日本漫画《圣传》之嫌后,《梦里花落知多少》也被一位名叫庄羽的年轻女编辑指斥抄袭了她的小说《圈里圈外》。

·同年记忆:

"记得那年给孩子过生日,没钱给她买肉,就从附近的一家饭馆不要的剩饭里捡了些骨头,从骨头上割下一点点肉来给他们吃。当时因为他们好久没有吃到肉,那天特别高兴。"——摘自《看看他们:北京100个外来贫困农民家庭》。这本调查报告的序言由打工子弟学校五年级学生谢秦雅风撰写,感人至深。


郭敬明

□时尚:人民大会堂的猫

被誉为世界第一音乐剧的《猫》在北京上演,荡气回肠的《Memory》人民大会堂中响起。历史上最大的"猫窝"、中外"猫"的同台献艺,开创了《猫》演出以来的新纪录。

·同年记忆:

保罗·麦卡尼和他的披头士发型卷土重来,活泼的女孩剪个披头士发型来标榜自我,成为嘻哈一族。


保罗·麦卡尼卷土重来


世界第一音乐剧《猫》在北京上演

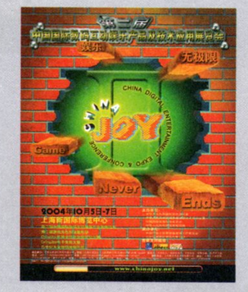
□广告:罗马版百事可乐

百事广告斥资500万英镑制作的新版广告中,贝克汉姆身披角斗士战袍,罗纳尔迪尼奥在万千骑兵面前卖弄脚法,卡洛斯的怒射如长矛般射穿对手铠甲。小贝乐呵呵地说:"以后不要叫我大卫了,请叫我百事·马克西姆斯。"

·同年记忆:

叛逆成为青年消费品广告的主题,一则讽刺笑话在网上迅速流传:一学生翻墙出校,被校长抓住。校长问他为何不走校门,他说:"美特斯邦威,不走寻常路。"校长问他这么高的墙怎么翻过去的,他说:"李宁,一切皆有可能。"校长又问他翻墙的感觉如何,他说:"特步,飞一般的感觉。"第二天他从正门进学校,校长问他怎么不翻墙了,他说:"安踏,我选择,我喜欢。"第三天他穿混混装上学,校长不允许,他说:"穿什么就什么,森玛服饰。"第四天他穿背心上学,校长不允许,他说:"男人简单就好,爱登堡服饰。"校长要记他大过,他问为什么,校长说:"动感地带,我的地盘我做主"。

罗马版百事可乐



第二届 2004年5月,第二届ChinaJoy展会新闻发布会召开。以"自主创新、健康体验,振兴中国民族游戏产业"为主题的第二届ChinaJoy,将于2004年10月5日至7日在上海新国际博览中心举行。



E3 2004，继往开来！


TENTH ANNIVERSARY
ELECTRONIC ENTERTAINMENT EXPO
GAME BOY ADVANCE Video
XBOX
ATAR
ELECTRONIC ENTERTAINMENT EXPO
AMERICA'S ARMY

洛杉矶斯台普斯球馆是湖人队的主场，5月11日，湖人在这里以98比90击败马刺。但那一晚，真正的明星并不是奥尼尔和布赖恩特。彼时彼刻，全球数亿玩家的目光正投向与之毗邻的洛杉矶会议中心。第二天，E3将在这里迎来它的十周岁生日。

本届E3的主题为“继往开来”(That was then, see what's next)。一个简单的“Then”，自豪地勾勒出了E3十年来的成长历程，以及过去十年北美游戏市场所发生的巨大变化。

1994年，北美的游戏市场规模为30亿美元；至2004年，已发展为100亿美元。这70亿后面，是两代北美游戏人的辛勤工作，是他们支撑起了这座大厦，是他们为世界各地的玩家带来了一款款精彩的游戏。

“That was then”，那“Next”会是怎样？从E3 2004的参展情况，我们可略见端倪。

本届E3，索尼、任天堂和微软三大巨头并未揭开下一代家用主机的面纱。索尼只是简单提及PS3的处理芯片“Cell”，微软则着重向人们推介了Xbox2的开发平台——“XNA”。按照游戏机市场的变化规律，新主机即将亮相的前夜，上一代主机的游戏开发往往会步入一个鼎盛时期。PS2发售迄今已有四年，NGC近三年，Xbox也已有两年半的时间。经过数年磨合，各平台游戏软件的开发，无论是对硬件性能的挖掘，还是设计本身的成熟度，均已达到一个新的高度。这一点从本届E3参展作品的数量和质量上可以反映出来。

新一代家用主机蓄势待发，三巨头之间的竞争却并未放缓，而是转移至另一战场——掌机。外界猜测颇多的索尼PSP(PlayStation Portable)和任天堂NDS(Nintendo DS)终于在本届E3上亮相，成为全场的最大焦点。

与生产商的经营理念相应，NDS和PSP这两款掌机有着截然不同的风格。NDS继续秉持任天堂“游戏为王”的路线，凭借其纯粹、有趣的游戏作品，它可以在最短的时间内将玩家的视线吸引过来；PSP则拥有性感优雅的体型、出色的影音效果和强大的多媒体功能，仿若一台游戏专用iPod。加之索尼在消费电子产品市场上的强大营销力，我们有理由相信，即便PSP的售价比NDS的199美元高出100美元，其销量仍可在一年后超越后者。大众市场的潜力是巨大的，而这块市场所看重的，不仅仅是“游戏性”。

尽管设计思路大不相同，任天堂与索尼均不约而同为其掌机加入了WiFi无线互联功能，以方便玩家之间的联机游戏。无线游戏(包括手机游戏和PDA游戏)的异军突起，也算是本届E3的一个小小的特点，在5000款参展作品中，无线游戏占据了18%的席位。

除PSP和NDS外，其它一些掌机，如诺基亚的N-Gage QD、威盛的EMGC(Eve Mobile Gaming Console)和Tapwave的Zodiac等，也在E3上登台亮相。目前来看，这些掌机因先天不足，仅能作为市场上的“有益补充”。若定位准确，分一杯羹亦非难事，毕竟，掌机市场是如此庞大。

游戏软件方面，本届E3有一明显趋向：影视授权作品的数量大幅增加。今天，电影改编游戏已不再是一种试验性的商业行为，而成为一种来自市场的自发性的需求。改编后的游戏不乏优秀之作，如E3上所展示的《指环王：第三纪元》、《星际传奇Ⅱ》和《超人特工队》等，也有不少粗制滥造者。

直接引入电影主题，可省却创建世界观的时间，省却培育品牌的成本，所付出的代价则是创造力的被束缚和自有品牌的薄弱。此类产品的市场机遇和市场威胁在哪里？玩家为何对它产生兴趣？由此形成的商机，究竟是一个短暂的热点，还是一种长远的趋势？上述问题，业者须多加思考。不假思索蜂拥而上，形成过热局面，其结果可想而知。

续作的泛滥一向为人诟病，今年却少见抱怨。这并非因为泛滥之势有所收敛，相反，续作构成了本届E3游戏的主线。《最终幻想XII》、《半条命Ⅱ》、《光晕Ⅱ》、《毁灭战士Ⅲ》、《分裂细胞Ⅲ》、《寂静岭Ⅳ》、《合金装备Ⅲ》、《铁拳Ⅵ》、《生化危机Ⅳ》、《模拟人生Ⅱ》、《波斯王子Ⅱ》、《银河战士Ⅱ》、《FIFA 2005》……面对众多精彩的续作，玩家没有理由拒绝。无论旧瓶装新酒还是纯粹地炒冷饭，好玩就是硬道理。

品牌的延续也反映了游戏厂商开发心态上的成熟，从玩家的实际需求和喜好出发，踏踏实实将产品线做长、做大。这种自我积累的成长方式，与电影游戏依附他人的短期行为，形成鲜明对比。

今年E3推出了“第三代网络游戏”的概念，暴雪、索尼等厂商在会上展示了《魔兽世界》、《无尽的任务Ⅱ》、《黑客帝国网络版》和《指环王：中土在线》等重量级产品。但从市场规模来看，网络游戏在北美仍显得微不足道，仍然是核心玩家的专利，注册用户不过200万人左右。

由于北美游戏市场的成长处于稳定期，游戏机游戏和电脑游戏在其中占据绝对主导地位，网络游戏的普及受到较大阻力。唯有培养大众市场的消费习惯，方有可能获得爆炸性的增长。而此法难度极大，在成熟的市场环境下，单机游戏尚未攻克的堡垒，网络游戏须付出数倍的成本，方能见到成效，《模拟人生在线》的失败即为一典型案例。

市场成长空间的狭小、赢利模式的不成熟，以及巨头之间的激烈竞争，令北美的网络游戏厂商面临着较大压力。在此情况下，拓展海外市场尤其是发展迅速的亚洲市场，已成为众多厂商的重要战略之一。

在本届E3的主题会议中，共有四场关于中国市场的演讲和座谈。软银亚洲信息基础投资基金分析师Joe Zhou作了题为“中国市场简报：一位业内人士对迅速成长中的中国游戏市场的看法”的演讲，盛大网络首席技术官谭群钊出席了题为“四个网络游戏市场，四个机遇：北美、韩国、中国、欧洲”的论坛，第九城市副总裁孙涛出席了题为“聚焦亚洲”的论坛，网易执行董事董瑞豹出席了题为“理解中国市场”的论坛。由此可见北美厂商对亚洲市场，尤其是中国市场的关注度。

面对中国庞大的用户群和幼稚落后的产业，这种关注可以理解：它仅仅是一种垂涎，而非尊重。

从整体规模来看，E3 2004与往年相差无多，共汇集了400多家参展商，6.5万名观众。参展游戏数量为5000多款(新游戏在1000款左右)，其中40.3%为电视游戏，30.7%为电脑游戏，18.4%为无线游戏，6.8%为掌机游戏，3.8%为网络游戏。72%的游戏产品计划在今年年底以前上市。

值得一提的是，为庆祝E3举办十周年，组委会特地与洛杉矶艺术博物馆图像艺术委员会(GAC-LACMA)和互动艺术与科学学院(A-IAS)合作，推出了“Into the Pixel”数码游戏艺术展览会。举办者从各厂商的游戏中精选出16幅优秀作品，向世人展示游戏所蕴含的艺术之美，成为本届E3的一处亮点。

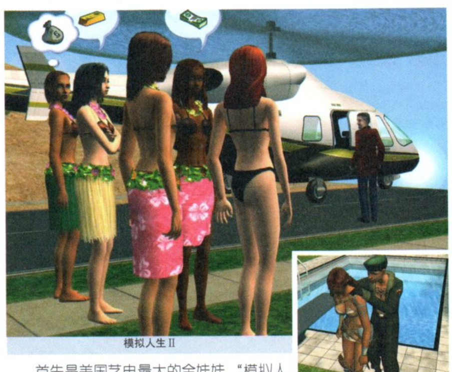
美国艺电 EA Games/EA Sports


FIFA Soccer 2005


NBA Live 2005


老虎伍兹的 PGA 巡回赛 2005

作为全球最大的游戏发行商，美国艺电的展位地盘面积虽然比不上本次展会最大的参展商——微软，不过它展位的地理位置可是整个展会中最棒的，位居重镇云集的南馆的入口要冲，显示其业界老大的地位。不久前，美国艺电刚刚公布了他们在 2004 财政年度的销售数额，这是一个惊人的数字——将近 30 亿美元（2996000000）！“荣誉勋章”、“模拟人生”、“FIFA”、“指环王”……这些销量过 500 万的超重量级的作品创造了美国艺电的美妙神话。而这些产品大都也有新作在本次展会上亮相。


模拟人生 II

首先是美国艺电最大的金娃娃“模拟人生”（Sims）系列的新一代产品《模拟人生 II》（Sims 2）。它的前作是如此的成功，以至于资料片数量直逼两位数之多，而且也有仿制品出现了——例如今年一家小公司 RotoBee 出品的《单身贵族》（Singles:Flirt Up Your Life）就靠香艳的画面博得不少 Sims Fans 的亲睐。估计是考虑到类似的威胁存在，所以本次 E3 上公布的《模拟人生 II》新画面大都非常“激情”。

虽然在会前曾有不参展的传闻，但二战 FPS 名作“荣誉勋章”的第三部资料片《荣誉勋章之血战太平洋》（Medal of Honor Pacific Assault）还是如期出现在美国艺电的展台上，由于前期资料和 PS2 版内容大家已经见识很多了，所以在此也就没有引起太大的反映，不过，横扫日本人总归还是很爽的！是一款值得期待的东西。

挟《指环王》电影第三部席卷狂潮的余威，超强即时策略游戏《指环王：中土大战》（The Lord of the Rings:The Battle for Middle-Earth）来到了！从游戏画面上看，它再现了这套电影巨片中的壮观战争场景，从电影一代到三代里那些所有的大战：精灵王国战役、圣盔谷大战、树人袭击魔多双塔、末日火山之战……等等，都将由玩家亲自指挥。据称，这款游戏的制作还得到了电影摄制团队的全力支持，包括艺术指导和原人配音等等。另一款大片版游戏《哈利波特 Ⅲ 阿兹卡班囚徒》（Harry Potter and the Prisoner of Azkaban）也将配合今年 6 月的电影首映，在 5 月底隆重登场。

黑与白 II

哈利波特 3 阿兹卡班囚徒

虽然《黑与白》给我们带来了一种前所未有的游戏激动，但一代作品还是没有得到足够热烈的市场反响。浪费这个天才的创意无疑是有罪的，所以，我们又看到了更激动人心的《黑与白 II》（Black & White 2）。和《指环王：中土大战》一样，《黑与白 II》在 E3 上公布的图片也大都表现了气势磅礴的战争场面，当然，还少不了那些可爱的大块头宠物们。

“战地”（Battlefield）系列在经历了若干个资料片后，正式进入二代。《战地 II》（Battlefield 2）告别了二战和越战的历史烽烟，开始把枪口对向美利坚帝国的新敌人——伊拉克（虽然萨达姆已经完蛋）。从游戏画面上我们看得到 M1 主战坦克和伊斯兰风味的宫殿建筑，但愿它能在游戏里为伊拉克焦头烂额的美国大兵们找回点自信。

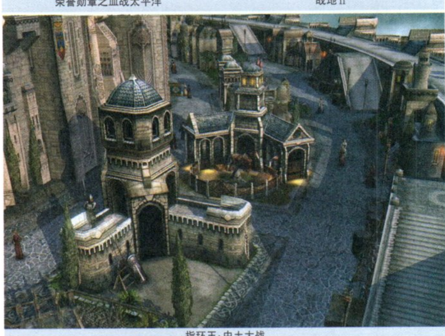
前性感女神莎朗·斯通主演的大片《猫女》尚未上映，美国艺电的同名游戏就已 PC、XBOX、PS2、NGC、GBA 五大平台全面登陆了，让人感叹其手脚之麻利。虽然电影的前期宣传反响不佳，不过能够控制性感的猫女跳来跳去，玩家们还是要食指大动 Dl~


猫女

除了上面提到的 EA Games 制造以外，美国艺电的另一大产品群 EA Sports 也毫无悬念的带来了所有每年注定要出场的保留剧目：《EA Sports》、《NBA Live 2005》、《冰球 2005》（NHL 2005），当然，还要那个画面总是看起来和 WINDOWS XP 默认桌面没什么区别的《老虎伍兹的 PGA 巡回赛 2005》……

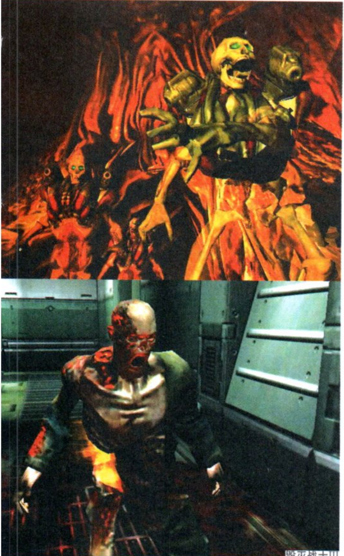

荣誉勋章之血战太平洋


战地 II


指环王：中土大战

Activision

Activion 无疑是最令人关注的展台之一，在所有的游戏中，《毁灭战士Ⅲ》（DOOM3）自然是玩家最为关注的游戏。但令人遗憾的是，在此次的E3大展中id software 并没有拿出DOOM3的PC版本，也许是id对之前游戏DEMO的泄漏还心有余悸。在此次E3大展上，我们只看到了DOOM3的XBOX版，我们欣喜地看到游戏开发似乎已经接近尾声，并且Activision和id Software正式表态，DOOM3将于今年夏天在PC上推出，漫长的等待就要划上句号，现在大家唯一要做的准备也许就是一台够劲的电脑。



毁灭战士III

除去DOOM 3，同样令人关注的游戏当属去年年度最佳游戏《使命召唤》（Call of Duty）公布了最新的资料片：《使命召唤：联合进攻》（Call of Duty:United Offensive）。《使命召唤》原作是由Activision旗下的Infinity Ward工作室开发，现在《联合进攻》的开发则交给了Gray Matter Interactive工作室负责制作。游戏新增美苏英各国的突出部战役、库尔斯克战役等单人任务，除了新的关卡，《联合进攻》还将推出3个新的多人游戏模式，包括坦克大战和夺旗模式，以及占领模式。同时，最新家用机版《Call of Duty: Finest Hour》也在E3亮相，CoD的全平台出击战略在此得以充分展现。

"全面战争"系列最新一代作品《罗马：全面战争》（Rome:Total War）也在今年E3大展上展出。《罗马：全面战争》将以古罗马时代为背景，玩家可以扮演许多大名鼎鼎的古罗马君王，如恺撒大帝、奥古斯都等……"全面战争"系列游戏追求的"千人大战"在《罗马：全面战争》中表现得淋漓尽致，类似影片《指环王》中宏大的战争场面，将在电脑屏幕上通过实时演算的3D画面展现在玩家面前。

在此次的展会上，Activision同时展出了2款漫画改编游戏《蜘蛛人Ⅱ》（Spider-Man 2）和《X战警传奇》（X-Men Legend）。尽管在国内这两款作品很少有人关注，但蜘蛛人以及X-Men在美国玩家心中却拥有相当的地位。









吸血鬼化妆舞会：血族



蜘蛛人II

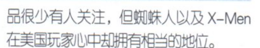


使命召唤：联合进攻

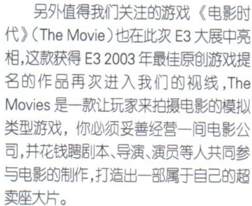




X战警传奇



另外值得我们关注的游戏《电影时代》（The Movie）也在此次E3大展中亮相，这款获得E3 2003年最佳原创游戏提名的作品再次进入我们的视线，The Movies是一款让玩家来拍摄电影的模拟类型游戏，你必须妥善经营一间电影公司，并花钱聘剧本、导演、演员等人共同参与电影的制作，打造出一部属于自己的超卖座大片。



《吸血鬼化妆舞会：血族》（Vampire:The Masquerade Bloodlines）再现E3，作为当年成名作品《吸血鬼化妆舞会》的续作，《血族》已经经过了漫长的制作周期。本次展会上公布了更多的资料，可以看出画面质量得到了大幅的提升，此外游戏开发商Trokia更从Valve手中购买了"半条命2"的引擎，这也是首款利用HL2引擎开发的游戏。更为重要的是，游戏加强了连线功能，玩家可以以团队为基础完成任务。



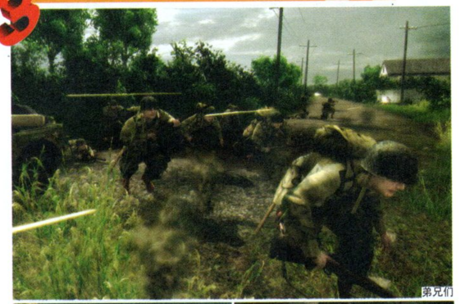






罗马：全面战争

Ubisoft


弟兄们


神秘岛IV揭示

波斯王子II

在 Ubisoft 将 RedStorm、SSI 等公司的知名大作收入旗下之后，这家创立自 1986 年的法国公司，正步入其游戏代理发行业务的最辉煌时期。本届 E3 上，Ubisoft 展出了一系列全新力作，令人对互动娱乐软件的超凡设计和空前效果赞叹不已。

《弟兄们》（Brothers in Arms）是基于一个真实的故事制作的二战动作游戏，制作组 Gearbox 在游戏中重点体现了战争中的勇敢精神和紧张气氛，并将战斗的多变性体现得淋漓尽致。玩家扮演诺曼第登陆作战中的盟军空降兵小队队长 Matt Baker 中士，率领全队士兵在一次次的任务中浴血奋战。所有的战事都发生在以航拍图像为基础构建的极尽真实的战场上，而出色的 3D 图像表现，甚至使战场上小到茅草丛这样的事物都活灵活现。这款游戏将在 PC 及 Xbox 平台上推出。

作为当年 CD-ROM 游戏出现时最畅销的知名游戏的后作，《神秘岛IV揭示》（Myst IV Revelation）可以说是并无什么大的变化，甚至连场景都还是预先渲染过的 3D 观感的静态场景。但事实上，喜欢传统冒险游戏的玩家可能最欢迎的也就是保持传统。游戏中玩家将在全新的环境中调查一起神秘的年轻女子失踪的事件，至于游戏中会引入哪些令人绞尽脑汁的谜题，这大概只有沉迷此类游戏的玩家才搞得懂了。

对于高端模拟飞行玩家来说，《太平洋战机》（Pacific Fighters）将会是继 IL-2 系列之后最令人期待的一部大作。由于本游戏完全由 IL-2 系列的制作公司开发，因此在物理引擎及图像表现方面都毋需置疑，而本


工人物语:王位继承


太平洋战机

猎杀潜航III

游戏最令人期待的，莫过于大规模的航空母舰战斗群的空海大战，以及由此带来的航母起降的作战体验。相信游戏的开发者也正在为着这样的终极模拟而正在全力冲刺吧？

当《猎杀潜航Ⅲ》（Silent Hunter III）的开发画面在去年年底放出时，这一知名潜战模拟系列最新作就立即引起了模拟游戏迷的关注。而到了 E3 展出该款游戏的这段时间中，越来越多的游戏情报不断加强这款新作的震撼力。在游戏中不仅带来了包括波纹、浪花、倒影等惊人的海面视觉特效，更以细致的炮火损坏特效及巨大的爆炸效果直逼好莱坞巨片的场面。凭着影响深远的大西洋潜艇战的历史重演，加上游戏氛围上的空前强化，它将成本本年度无可争议的模拟游戏王者。

藉着无数 2003 年度最佳动作冒险游戏奖项的威风，《波斯王子Ⅱ》（Prince of Persia 2）已经展现了其开发中的成果。在前作中，格斗内容似乎还不够挑战性，相信不少人斗期待着新一代的"波斯王子"能带来更多的爽快感。

《汤姆·克兰西之幽灵行动Ⅱ》（Tom Clancy's Ghost Recon 2）采用全新的图像引擎及多项游戏增强技术，游戏背景则设定在东亚地区。而当"细胞分裂"在还游戏市场上继续吸引越来越多的玩家之时，《汤姆·克兰西之细胞分裂Ⅲ》（Tom Clancy's Splinter Cell 3）已经开始紧锣密鼓的制作工作了，Sam Fisher 再次接受秘密任务潜入北朝鲜。这些敏感的政治背景正是老汤的拿手好戏，不过游戏搞得太过火恐怕也容易惹火上身。

可爱的工人们又回来了，这次是全 3D 场景及角色的《工人物语:王位继承》（The Settlers: Heritage of Kings）！显然游戏制作公司 Blue Byte 的 3D 运用水平已经有了长足的进步，无论是色调、造型还是视角把握都令人满意。作为"工人物语"系列的第五作，它应该会让许多人找回许久以前的美好回忆吧。


汤姆·克兰西之幽灵行动II

汤姆·克兰西之细胞分裂III

Atari


席德·梅尔之大海盗　过山车大亨III


名车大赛:毁灭前夜


虚幻锦标赛 2004

Atari(原 Infogrames)在本次 E3 上展出的产品稍嫌乏力。《虚幻锦标赛 2004》(Unreal Tournament 2004)是 Atari 力推的招牌游戏,不过标准的 FPS 往往乏善可陈,还没玩到的玩家倒可以好好尝试一下看有什么不同。

对于骨灰级玩家来说,在 Atari 展台上真正值得驻足的,则是《席德·梅尔之大海盗》(Sid Meier's Pirates!)。由 Firaxis Games 公司采用 3D 引擎重新制作的这款经典游戏,除了保留原有的游戏设定之外,更以全新的 3D 表现使其重生,如果你错过了二十年前的这款游戏,现在你就赶上好时光喽。

《过山车大亨 Ⅲ》(RollerCoaster Tycoon 3)挟着实时 3D 图像,带来了超级的视觉享受——这一次,玩家甚至可以坐在自己设计的过山车的头一排坐椅上,好好享受一下天旋地转的感觉。

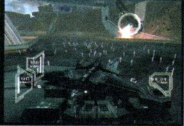
《车手 Ⅲ》(DRIV3R)是 Atari 推出的全平台竞速冒险游戏,整个游戏可以说就是一场互动式电影,当然,可能会有人说这与《侠盗猎车手 Ⅲ》(GTA3)岂不如出一辙?既然市场欢迎这个,多一个选择也不错吧?

由 Atari 发行、Liquid Entertainment 制作中的《龙与地下城即时策略版》(Dungeons & Dragons RTS)其实是一个尚未定名的产品,不过该公司已经获得了威世智公司的授权,因此我们可以期待不同的龙与地下城游戏出现了。

在家用机平台上,Atari 公司推出的《魔鬼终结者 Ⅲ 赎罪》(Terminator 3: The Redemption)有着与电影惊险动作风格神似的表现,而超越电影的更多惊险场面,则使这款游戏拥有更高的可玩性。目前仅在 PS2 上推出的《名车大赛:毁灭前夜》(Test Drive: Eve of Destruction)带来了前所未有的飞跃感,不过这些车子跳得实在是很夸张,Hmm... 不知何时能移殖到 PC 上。《被遗忘的国度:恶魔石》(Forgotten Realms: Demon Stone)是一款以龙与地下城规则设计的动作冒险游戏,可惜也是仅展出了 Xbox/PS2 版本。

Atari 展台上还展出了一些卡通可爱型的"后院运动"系列,比如家用机上的《后院滑板》(Backyard Skater),PC 上的《后院棒球 2005》(Backyard Baseball 2005),看过那么多大牌游戏还真需要这样的小品游戏来调剂一下。




魔鬼终结者III赎罪


后院棒球 2005


后院滑板

Blizzard Entertainment

Blizzard 并非多产的公司,特别是不久前刚刚面临公司人才的流失,使得本届 E3 上该公司的展示游戏也显得有些单薄。不过,从另一个方面来说,发展得更完善的知名大作,仍然是相当引人瞩目的。为三大家用游戏机平台开发的《星际争霸:幽灵》(Starcraft: Ghost)展示了更多的游戏细节,由于"星际争霸"系列 RTS 在剧情上及对抗性上都拥有大量的 PC 玩家,此次同一品牌发展出来的动作游戏也吸引了无数 PC 玩家的目光。当然,公开运行在望的《魔兽世界》(World of Warcraft),才是该公司目前业务发展的重中之重。对于 Azeroth 大陆的风土人情,在座玩家们想必都已耳熟能详,英雄们,继续守候吧!

魔兽世界


星际争霸:幽灵

NCsoft

天堂II

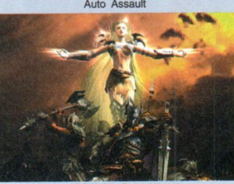
也许提起 NCSoft 大家可能不知道，但如果说起《天堂》和《天堂Ⅱ》恐怕是无人不晓了。自 1997 年 3 月公司成立以来，在总裁金泽辰的带领下，NCSoft 仅仅用了五年就发展成为一个领先的国际公司，每年收入超过 1 亿美元，是韩国乃至全球极具影响力和知名度的集网络游戏代理、开发与运营为一体的公司。而自 98 年推出《天堂》后，网游史上就多了一项纪录——第一次突破了 10 万人的同时在线人数的网络游戏，正是因它骄人的成绩，使得网络游戏一跃成为韩国游戏市场的中心。而这次，NCSoft 可谓挟众而来。

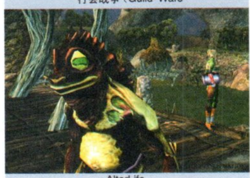

天堂Ⅱ攻城战场面

作为本次 E3 焦点，《天堂Ⅱ》以丰富的场景、完整的社会设定、出色的声光效果，赚足了玩家的热情，使其紧随《魔兽世界》和《无尽的任务 2》成为展厅内第三大最受欢迎的网络游戏。此外，NCSoft 还放出了几张巨型的攻城战场景，画面中由玩家组成的成百上千的战士交战的场面可谓浩大逼人，也让人浮想联翩。

除了《天堂Ⅱ》外，本次 E3 展上 NCSoft 带来了几款新作。不管是《Auto Assault》中扮演战车的另类设定，还是《行会战争》(Guild Wars)中出色的人物设定同背景设定都显示了 NCSoft 无尽的创意和强大的设计功底。最新发布的专为女性玩家打造的《Alter-Life》，以提高角色威望成长为星级人物为游戏目标。最大的特点是人物角色个性化，当玩家决定了角色属性后，游戏将根据设定安排人物的人际关系及发展需求，并形成独特的思考和行为方式。游戏加入了诸多现实生活的情节，有着同样爱好和需求的人物之间更易亲近，为了寻求社会关系要走遍全地图、扩大人际网，并随人物成长逐渐产生性格上的变化。


Auto Assault


行会战争 (Guild Wars


AlterLife

微软 Microsoft

作为行业里的霸主，微软的实力绝对不容忽视，大家都该记得 1997 年微软初次发飙就用《帝国时代》捧走了当年的最佳即时策略大奖，而原本被公认为赔钱之作的 XBOX，也早已成为业界蒸蒸日上的事物，不断的压榨着 PS2 和 NGC 的市场份额。而这次 E3，微软更是将 10 余款作品一起展示出来，携领登陆在 XBOX 上的众多游戏成为了展厅焦点。其中发布的就包括众人期盼的《光晕 2》(Halo 2)、《地牢围攻 2》(Dungeon Siege Ⅱ)、《虚幻竞技场 2》(Unreal Championship 2: The Liandri Conflict)，以及完全原创的《翡翠帝国》(Jade Empire)。而微软的东西从视觉效果上来说一向是尽善尽美的，至于可玩性么，就只有拿到手才知道了。




光晕 2 (Halo 2)

作为上一代以趋于极度真实的图像表现征服了广大玩家之后，《光晕 2》至少在目前看来并没有什么突破性的改动，当然，从技术角度讲它还是带来了超越前作的更为诱人的画面，以及更为逼真的效果，添加了数种工具和武器后的游戏，也看起来比前作更具有欣赏价值。《地牢围攻 2》和《虚幻竞技场 2》的情况也与之类似，我们只有拿到成品才能对其真正客观的加以评价。

翡翠帝国


地牢围攻 2 (Dungeon Siege Ⅱ)

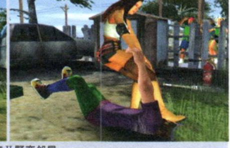
在 XBOX 上首先登陆的《翡翠帝国》，本次展会中颇受广大玩家特别是中国玩家关注的一款产品。这个设定于架空世界的游戏，将背景放在了古老的中国神话时代，而各种典型中国特色的近身格斗和气功，流畅的施展起来也都让人们感受到了古文明的神奇。所以，我们也许真的可以期待，这款由微软和 BIOWARE 共同制作的游戏将有可能成为历史性的产品。

Eidos Interactive




燃烧战车

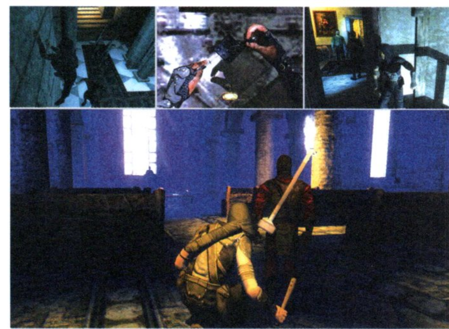
Eidos 此次参展的作品更多集中在了游戏机平台我们看到了其名下的首款支持联机的家用机游戏《燃烧战车》(Crash 'n' Burn),《燃烧战车》是一款攻击性的动作竞速游戏，支持多达 16 人的联机对战，运行平台为 PlayStation 2 及 Xbox,发行地区首先为欧洲,也会在全球发行。

激斗摔交Ⅱ野蛮邻居

Eidos 重点推介一款音乐角色扮演游戏《Get on Da Mic》,玩家将扮演一位希望成为 Rap 明星的歌手。这款游戏将覆盖 Rap 歌手生活的方方面面,从街头歌曲比赛到录音棚灌 CD 以及大型演唱会一应俱全。

Eidos 展出了《激斗摔角》(Backyard Wrestling)的续作:《激斗摔交Ⅱ野蛮邻居》(Backyard Wrestling 2:There Goes the Neighborhood)。2003 年发行的《激斗摔角》是一款风格怪异的作品,游戏以全美国的社会问题为主题,由大仁田厚的《电网殊死战》中得到灵感而制作的摔角格斗游戏。此次 Eidos 请来全球著名的性感女星 Tera Patrick 为他们的新作做宣传。在这款由 Paradox 开发的摔交游戏中,Tera Patrick 也是可操作的隐藏角色,另外 Eidos 还将请来摇滚组合 Insane Clown Posse。



神偷:死亡阴影

在 PC 平台上,唯一值得我们关注的也就算是"神偷"系列的最新作品《神偷:死亡阴影》(Thief:Deadly Shadows),1999 年 Eidos 发行的《神偷》,给了玩家全新的游戏体验,但 2000 年发行的《神偷Ⅱ》却让人大失所望,开发小组 Looking Glass Studios 随后也被解散。4 年后,Eidos 把开发权交给了刚完成《杀出重围Ⅱ隐形战争》的 ION Storm,同时也把游戏正式更名为《神偷:死亡阴影》(Thief:Deadly Shadows)。从目前展出的资料来看,《死亡阴影》更强调游戏性,相信这次的"神偷"不会让玩家失望。

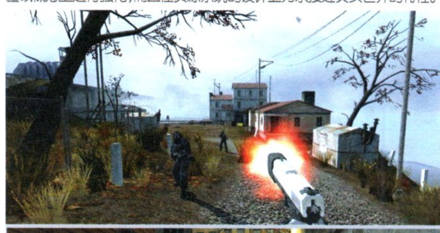
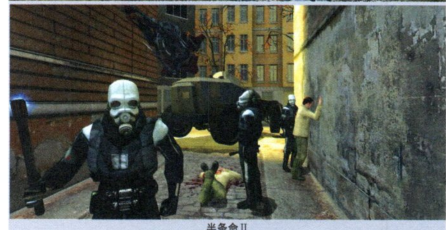
VU Games

在此次 E3 大展中，能与 DOOM3 抗衡的 FPS 恐怕只有《半条命Ⅱ》(Half Life 2)，虽然与 DOOM3 同样经历了 DEMO 泄漏事件，但在此次的 E3 大展之前依然拿出了游戏的最新 DEMO,在这个 DEMO 共包括 3 个关卡,我们可以对《半条命Ⅱ》有了一个更为理性的认识。在 E3 的展台上,VU 还发布了 2 个全新的视频。在最新视频中,我们看到了更多的游戏场景,并且加强了玩家与 NPC 互动元素的表现力。



星际争霸:幽灵

除去《半条命Ⅱ》,VU 展出的游戏中,还有 1 款系列的续作值得我们关注:《地球帝国Ⅱ》(Empire Earth 2)，游戏在前作基础上增加新的单位、能源、领袖人物,同时在种族文明方面也增加到了 14 个。新作将在城市,领土和疆域概念上进行强化,而且在资源系统的设计上力求接近真实世界的特性。

半条命Ⅱ

在家用机平台,《星际争霸：幽灵》(StarCraft:Ghost)可以算是 VU 的主打游戏，作品表现出相当强的动作游戏品质，同时也顺应了当今流行的潜入潮流，暴雪公司在尝试新游戏领域时依然表现出了非凡的实力。只可惜本作同样延续了暴雪一贯的精雕细刻方式,发布 2 年至今仍未最终公开发售日期。



1C


大人物:德瑞克的遗产

浴血船长　鱼雷快艇:海上骑士

成立于1991年的俄罗斯1C公司，专门从事互动娱乐及商业软件产品的研发、出版及发行业务，如今已经成为俄国最大的出版及发行电脑游戏的公司。作为游戏研发商，该公司拥有两个内部游戏研发工作室，其知名的研发项目包括IL-2系列模拟飞行游戏、《战事指挥》（Wartime Command）及《北方传奇》（Konung:Legends of the North）。而作为出版商，1C公司则与俄国超过20个独立研发工作室保持着合作关系，迄今已为PC/Xbox/PS2等平台推出了超过50款游戏软件产品。在本次E3上，该公司展出了21款PC平台上的游戏产品，类型涵盖了主视角动作射击、即时策略、模拟及角色扮演，故事背景则跨越了太空、大陆和海洋。

《Konung 2》是1C的知名RPG系列第二作，故事讲述了前作中的英雄由于受到邪恶的魔法手镯的影响而堕落，玩家需要率领新的冒险团队阻止他毁灭世界。游戏中的地图系统非常详尽，团队即时作战风格结合非线性任务系统也很讨好玩家，而七世纪北欧风格的游戏氛围更令人对神秘的“北方大陆”充满了好奇。《边境地带》（BorderZone）则融合了角色扮演及动作要素，但画面表现还不够抢眼。《天赋王权》（Ascension to the Throne）是一款结合RPG属性的回合制策略游戏，游戏的时空背景富有奇幻氛围，但这并不影响自然的真实感，整个游戏表现可以说是令人瞩目。《十三世纪:剑与荣耀》（XIII Century: Sword & Honor）将玩家带入欧洲中世纪金戈铁马的战场，弓箭阵和骑枪兵显然是战斗的主角，但在指挥操控上可真要费些功夫去琢磨。《沙漠法律》Desert Law将游戏背景设定在核战后时代，燃气成为游戏世界中的硬通货，而暴力团伙则在这片废土上横行，作为即时策略游戏来说，游戏背景可能才是吸引玩家注意力的要素。

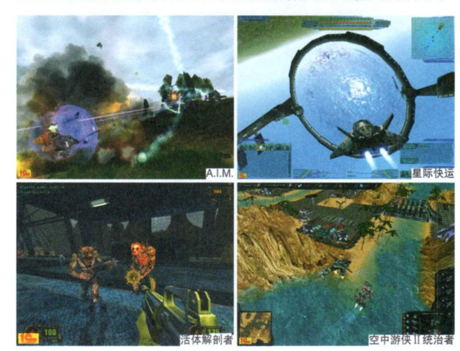

Konung 2　边境地带　沙漠法律

天赋王权　十三世纪:剑与荣耀　E5战队



《E5战队》（Brigade E5: New Jagged Union）将剧情设定在濒临内战的热带小国，战术策略游戏使其趣味性足以弥补剧情架构上的平淡。

《空中游侠II统治者》（Space Rangers 2: Dominators）结合了即时策略与角色扮演特性，但仅从外观看起来就已算是相当迷人的3D-RTS了。《星系狼群》（Star Wolves）让玩家指挥最多六人的赏金猎人团队，在太空中展开一场角色扮演大冒险。不过这种太空作战的场面似乎有点太多了。《星际快运》（StarRush）令玩家得以探索巨大的银河星际，不过这一次玩家扮演的却是快递员的角色，游戏中的星际传送设施拥有相当令人瞩目的设计表现。

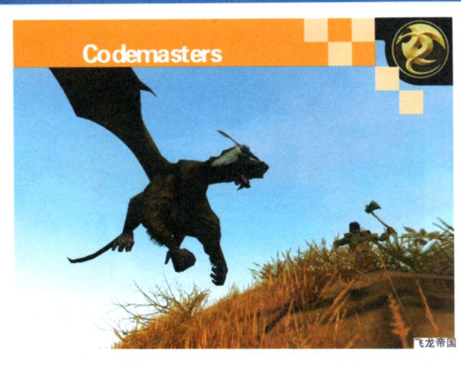

A.I.M.　星际快运

活体解剖者　空中游侠II统治者

主视角射击游戏《活体解剖者》（Vivisector: Beast Inside）不仅提供了复杂的场景，而且角色的细节程度也相当令人吃惊，虽然FPS已经保持供大于求的状态很长一段时间了，但这样一个作品还是相当令人关注的。动作射击游戏《A.I.M.》让玩家在未来世界里进行一场炫目的空中大作战，激烈的战斗、良好的空间感以及奇异但不失真实感的未来战机，都给人以深刻的印象。

电影《加勒比海盗》的热映，大概也给《大人物:德瑞克的遗产》（Swashbucklers: Legacy of Drake）以重要的灵感，在游戏中玩家将扮演年轻的船长，在危险的加勒比海面对海上攻击，必要时甚至要登船来个一对一的对决！光是快帆炮船的侧舷齐射，就已经让人热血沸腾了。《浴血船长》（Captain Blood）基于Rafael Sabatini的小说为背景，是以剑术格斗为最大卖点的动作游戏，玩家扮演海上私掠者的角色，进行海上炮战及剑术格斗。《狂暴机车》（Axle Rage）是一部第三人称视角的动作格斗游戏，玩家扮演一名摩托骑士，飞车狂飚只是游戏的一部分，很多时候你还要试试自己的拳脚功夫。《鱼雷快艇:海上骑士》（PT Boats: Knights of the Sea）则是罕见的鱼雷艇战斗模拟游戏，真实的物理引擎、最新3D水面表现力以及传奇般的鱼雷快艇，绝对会令模拟游戏玩家有耳目一新的感受。

Codemasters


飞龙帝国


柯林·麦克雷拉力赛 V


印第系列赛 2005

近年来以竞速游戏及军事作战游戏而日益强势的 Codemasters，在本次 E3 上也不遗余力的展示了旗下台柱级的游戏系列新作。

竞速游戏方面，Codemasters 刚刚在 Xbox 及 PC 平台上推出了《职业车手 II》(Race Driver 2)，其每年一度的《柯林·麦克雷拉力赛 V》(Colin McRae Rally 05)也露出了端倪，不过这次仅仅是为 Xbox 度身订造，画面的光影特效及景深特效都达到了惊人的真实感。另外一款专为 Xbox 推出的竞速游戏就是《印第系列赛 2005》(IndyCar Series 2005)，由于获得了 IndyCar 的官方赛事授权，加上第一作以近乎疯狂的速度感征服了许多玩家，该公司显然意图打造另外一面竞速游戏的金字招牌，不过此系列游戏在画面表现方面还欠缺火候。这两款游戏都已针对 Xbox Live 的网络功能提供了多达 8 名玩家的联机支持。当然，在座玩家最关心的莫过于它们何时会有 PC 版推出，相信这只是个时间问题，毕竟 PC 机能是不让于 Xbox 的，况且还有相当庞大的用户群体。

在该公司的其它产品方面，招牌游戏《闪点行动》继续充当台柱角色，而新作《第二视界》(Second Sight)则以令人难以致信的超自然能力角色带来了奇特的游戏感受，这种特技理念应该也是受到电影中"子弹时间"之类的特效启发吧。《士兵们：二战英雄》(Soldiers: Heroes of World War II)让玩家扮演一名坦克指挥官率部深入敌后，在即时策略游戏中体现了相当火爆的战斗场面。《周边阵地》(Perimeter)这款即时策略游戏引入了独特的地形塑造能力，玩家有机会在自己的基地周围创建易守难攻的险要地形了。在 2003 年的 E3 中就已露面的在线游戏《飞龙帝国》(Dragon Empires)以发展得更为成熟的 3D 场景继续吸引着玩家们的关注，同样是在上届 E3 露过面的 3D 即时策略游戏《战事指挥：欧洲战场 1939-1945》(Wartime Command: Battle for Europe 1939-1945)，也凭着全新的装甲作战场面，令战争狂们继续翘首期盼，别忘了，这款游戏是俄国 1C 公司的研发团队担纲制作，所以你完全可以像信任 IL-2 的制作水准一样期待它不同凡响的表现。


士兵们：二战英雄

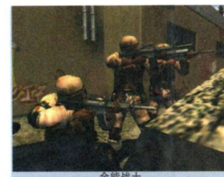

战事指挥：欧洲战场 1939-1945


第二视界


周边阵地

THQ

THQ 在本次 E3 上推出了十余款产品，涵盖 Xbox/PS2/NGC/PC 各机种，不过 PC 游戏产品并不多，比较引人瞩目的包括：《全能战士》(Full Spectrum Warrior) 以美军特种作战部队为对象的军事动作游戏，看起来似乎就像电影《夺金三王》或是伊拉克战事新闻片中大家耳熟能详的情景。本作的 PC 版本是基于 Xbox 版本移殖而来。


全能战士


不可思议


战锤 40000:战争曙光

《不可思议》(The Incredibles) 是基于 Pixar 公司即将上映的电脑动画影片设计而成的动作游戏，游戏的主角就是一个中年大叔，当然，这位超级英雄到底有什么特别之处，看过电影就明白了，而同名游戏必将使你对其身手有个更深入的体会。本游戏将在各个游戏平台上推出，看来 THQ 是非常重视拥有电影的影响力、面向普通玩者的游戏类型的。

"战锤"系列 RTS 在国内可以说是一直不温不火，这大概与其背景来源在国内没有任何的根基有相当大的关系——事实上，此次 THQ 带来的《战锤 40000：战争曙光》(Warhammer 40,000: Dawn of War)，是基于 Games Workshop 公司流行的桌面战棋游戏发展而来。单就游戏的实际表现来说，也只能算是中规中矩，不知此间是否有此系列游戏的 FANS 会对它特别的垂青。

THQ 的《潜行者：切尔诺贝利威胁》(S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl)大概要算该公司在本次 E3 上比较抢眼的作品了。这款 PC 原创团队作战动作游戏以制作组 GSC Game World 的 X-Ray 引擎研发而成，图像及天气特效都相当惊人，特别是其不断变化的场景环境及特殊的生命模拟系统，都为主视角射击游戏引入了独特的魅力。当然，在游戏中你也可以交易武器、装备及驾驶车辆。


潜行者:切尔诺贝利威胁

诺基亚 Nokia

本次 E3 展会上，手机大厂诺基亚除了展出最新游戏手机 N-Gage QD 外，还推出 5 款针对 N-Gage/QD 平台的手机游戏。

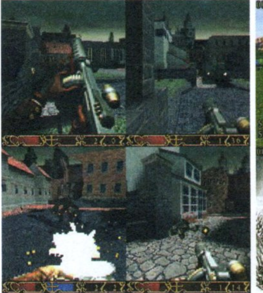
N-Gage QD 是在去年发布的 N-Gage 手机基础上，强化了游戏功能的产品。它去掉了 N-Gage 的 MP3 播放和 FM 收音机功能，并针对“游戏手机”的概念，强化了屏幕和电池性能，添加了热插拔的 MMC 卡槽，同时去掉了为人诟病的“Side Talking”（侧面通话方式）。看来，在 N-Gage 推出受挫之后，诺基亚想到的并不是放弃，而是改进。这不由得让人佩服北欧人的执著。

诺基亚本次推出了《亚申危机》（Ashen）、《影子行动》（Operation Shadow）、《荣誉之路》（Pathway to Glory）、《口袋王国》（Pocket Kingdom）和《地狱安魂弥撒》（Requiem of Hell）共 5 款游戏。《亚申危机》是一款外星人题材的射击游戏，玩家在游戏中要与各种外星人战斗，担负保卫地球的重任（好老套…）；《影子行动》则有点特殊，这款战争题材 3D 游戏涵盖了射击和飞行模拟的成分，画面堪称手机游戏的极致；《荣誉之路》很象 PC 同类游戏《盟军敢死队》；而《地狱安魂弥撒》则是一款从画面到游戏方式都极其类似《暗黑破坏神》的动作角色扮演游戏。



口袋王国

加上 Sega 和 Activition 等著名游戏开发商专为 N-Gage/QD 平台开发的多款游戏，此次 E3 展会，Nokia 为全球玩家展示了次世代手机游戏带来的魅力。虽然，诺基亚的游戏手机理念还未被大部分玩家接受，但我们还是祝诺基亚能够一路走好，明年 E3 还能再见。


亚申危机

影子行动

荣誉之路

地狱安魂弥撒

Digital Bridges



福克斯运动系列：冰球 2004

Digital Briges 是一家世界知名的手机 SIM 卡和手机 Java 程序开发商。本次 E3 展会上，Digital Bridges 为手机游戏玩家带来了 6 款游戏：欧美奇幻风格的动作角色扮演游戏《地城风暴》（Dungeon Storm）、动作 / 策略游戏《罗宾汉：王冠护卫者》（Robinhood:Defender of the Crown）、格斗游戏《侍魂》（Samurai Showdown）、滑雪运动游戏《北极挑战》（Arctic Challenge）、动作游戏《合金弹头手机版》（Metal Slug Mobile）和类似“俄罗斯轮盘”的游戏《转球》（Roller Ball）。

Sorrent

作为手机互动游戏的开发商和出版商，Sorrent 公司在该领域处于领先地位。而该公司为国人所知的应该就是在去年推出的以姚明为主角的手机篮球游戏——《姚明篮球》了。今年 E3 上，Sorrent 推出了《3D 劲爆乒乓》（3D Slam Ping Pong）、《福克斯运动系列：拳击》（Fox Sports Boxing）、《福克斯运动系列：冰球 2004》（Fox Sports Hockey '04）和《仑恩和史蒂比弹球》（Ren & Stimpy Pinball）共 4 款运动型手机游戏。

从今年 E3 展会上如雨后春笋般出现的手机游戏开发商，以及他们带来的大量不俗的手机游戏看来，随着手机硬件性能的增强和用户需求的提高，高质量的手机游戏呈现迅速发展的趋势，甚至已经开始向传统掌机游戏叫板了，而传统的游戏开发商也开始进军手机游戏领域，这是一件值得广大手机游戏玩家兴奋的事情。

史克威尔-艾尼克斯 SquareEnix


王国之心II


最终幻想 XI 普罗马西亚之咒缚

近期，史克威尔-艾尼克斯进军手机游戏市场的动作幅度非常之大，这从本次 E3 他们展示的游戏上可见一斑。仅仅《勇者斗恶龙》(Dragon Quest)、《最终幻想》(Final Fantasy)这两个发聋震聩的名字就足以震撼整个会场了，它们的手机游戏版本同时出场，令不少看到质朴而熟悉画面的老 FANS 们热泪盈眶，多亏了 2002 年史克威尔和艾尼克斯的双壁合一，这两个天王级游戏系列才能在同一展台上交相辉映……在 PC 平台方面，Square Enix 只带来一款网络游戏《最终幻想XI普罗马西亚之咒缚》(Final Fantasy XI Chains of Promathia)，它会在今年秋季和 PS2 版本一起上架。Square Enix 真正的重头戏在 PS2 平台，其中的王者自然就是万众期盼的《最终幻想XII》(Final Fantasy XII)了！比较糟糕的是，根据会前发布的消息，它已经推迟到 2005 年才能发售。此外，还有去年 E3 上引人注目，今年春天刚刚上市的《星之海洋：时之尽头》(Star Ocean: Till the End of Time)。而《王国之心II》(Kingdom Hearts 2)的出色表现证明，这个系列将成为史克威尔-艾尼克斯的一棵新摇钱树。


勇者斗恶龙手机版


最终幻想手机版


星之海洋：时之尽头

卡普空 Capcom


罗马的阴影

动作游戏名门卡普空这次为它的几乎每一个知名品牌都带来了新作，包括 PS2 上的《鬼泣III》(Devil May Cry 3)和《洛克人 x8》(Mega Man X8)、NGC 上的《生化危机IV》以及炒旧饭的《街头霸王周年纪念精选》(Street Fighter II: The Anniversary Edition)、《洛克人周年纪念精选》(Mega Man Anniversary Collection)等。新作《罗马的阴影》(Shadow of Rome)是一款类似电影《角斗士》的动作游戏，同为 ACT 的《怪物猎人》(Monster Hunter)带有一定养成要素，另类的《杀手 7 号》(Killer 7)则向观众展示了一种非常诡异的动画渲染风格画面。

街头霸王周年纪念版


洛克人周年纪念精选


洛克人 x8


杀手 7 号


怪物猎人


鬼泣III

生化危机IV

光荣 Koei

为适应潮流，光荣正在把它的当家大作们——加上 ONLINE 的后缀，这次在 E3，它展出的两款 PC 游戏都是网络版的——《信长之野望 ONLINE》(Nobunaga's Ambition Online)和《大航海时代 ONLINE》(Uncharted Waters Online)。其中前者对原作的改动比较大，成了一款 MMORPG，而后者更多的继承了单机版《大航海时代》的玩法，你可以和朋友们组成舰队一起去扬帆冒险。值得注意的是，光荣还同时推出了这两个著名游戏系列的手机版本，从画面上看，它们像极了那些古旧的 DOS 版本，真是所谓的返璞归真啊。当然，光荣展台最吸引观众眼球的还是 PS2 上的《真·三国无双IV》，它以超级火爆的画面再次展示了"无双"的气势。同时，光荣还将分别在索尼的新掌机 PSP 以及任天堂的新掌机 DS 上各推出一款"三国无双"，看来它还真是谁也不得罪哦~

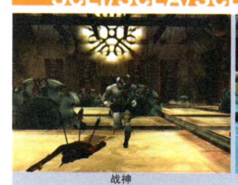

手机版

大航海时代 ONLINE


手机版

信长之野望 ONLINE

索尼娱乐 SCEI/SCEA/SCEE


战神


雅典 2004


卡赛的崛起


杰克 3

索尼娱乐包括总部(SCEI)、美国公司(SCEA)和欧洲公司(SCEE)三个参展单位，它们在展会的西馆与任天堂两强并峙，占据了最大的两块展位。这次索尼娱乐的主要宣传火力当然集中在它们推出的第一款掌机 PSP 上，这个看上去个头略有点大的黑色酷家伙是本届 E3 的焦点，这次索尼娱乐发布了自行研发的 5 款游戏为它助阵而来，本次展会上，共有科乐美、南梦宫、光荣等多家名厂的共 43 款 PSP 游戏出场。索尼声称，PSP 的用户群与当前最强的掌机——任天堂的 GBA 有一定的区别，PSP 将主要为 18~35 岁的青年高所得男性服务(所以定价也许会比较高昂？)。在 PS2 部分，主要有两大类，体育游戏数量很多，例如为了配合今年奥运会而发布的《雅典 2004》(Athens 2004)，而动作游戏包括《卡赛的崛起》(Rise of the Kasai)、《战神》(God of War)和《杰克 3》(Jak3)等。

任天堂 Nintendo


打鼓大金刚


最终幻想 11 普罗马西亚之咒缚

不知道对于任天堂得新一代掌机 DS，是该给它"最具创意游戏主机奖"还是"最莫名其妙主机奖"？反正在 E3 上看到任天堂拿它来和索尼的 PSP 抗衡，不仅生出一丝对这位昔日游戏霸主的同情，难道连他的最后一块领土——掌机也要被索尼吞并了？总之 DS——这个拥有两块屏幕的怪家伙是不能给任天堂带来什么希望的。不过即使任天堂真的一败涂地，至少还有一位忠实的臣民，那就是可爱的马里奥大叔。在这次 E3 上，大叔的作品大都是小品级的，包括 GBA 的《马里奥弹珠台》(Mario Pinball)和《马里奥高尔夫》(Mario Golf: Advance Tour)以及 DS 上的《马里奥赛车 DS 版》(Mario Kart DS)等，还有大叔与老冤家大金刚的战斗：《马里奥对大金刚》(Mario vs. Donkey Kong)，另一款大金刚游戏《打鼓大金刚》(Donkey Konga)居然是用手鼓控制器来玩的。邪恶的马里奥——瓦里奥也出场了，GBA 上超级创意的游戏《瓦里奥制造》(WarioWare, Inc.)有了 DS 版本。"口袋妖怪""赛尔达传说"这两个任氏王牌也都有新作露面，NGC 平台的作品也不少，看来任天堂还在为挽救自己的主机作最后的努力。

口袋妖怪

马里奥对大金刚

南梦宫 Namco


火线危机：危险地带


街头赛车联盟



南梦宫


死亡深层

在 E3 开幕前夕，南梦宫为大家带来一个振奋人心的消息：在参展游戏名单中追加《铁拳 V》！它在 E3 上的露面是首次正式发表，吸引了无数的目光，这款游戏将于今年推出街机版本。而另一款 PS2 上的动作游戏《死亡深层》(Death by Degrees)则是以"铁拳"中的女暗杀者妮娜为主角的。而此前南梦宫宣布的"跨三大主机平台的全新赛车游戏"并非前大家猜测的"山脊赛车"新作，而是《街头赛车联盟》(Street Racing Syndicate)，这款画面华丽的游戏同样也在展台上配上了豪华跑车和赛车美女助威。PS2 上的《火线危机：危险地带》(Time Crisis: Crisis Zone)是一款街机移植作品，它需要配备光线枪操作。

科乐美 Konami

科乐美展台上的 PC 游戏只有三款，其中恐怖大王的新作《寂静岭 IV 房间》(Slient hill 4)大概是最为大家关注的吧！在这款游戏里，男主角被困于自己公寓的房间，却发现这个屋子居然是通向一个充满怪兽的平行世界的通道。另外两款 PC 游戏一款是《游戏王：混乱之力》(Yu-Gi-Oh! Power of Chaos)的资料片，估计看过漫画的朋友一定会对这款智力游戏感兴趣！而还有一款是《忍者神龟 II》(Teenage Mutant Ninja Turtles 2)，不过从画面上看，它与不久前的一代差别不是很大。在家用机方面，"幻想水浒传"系列最新作《幻想水浒传 IV》(Genso Suikoden IV)登场，故事发生在一个海洋国家里。还有被称为"第三代魂斗罗游戏"的《Neo 魂斗罗》(Neo Contra)。不过，就现场而言，最引人注目的还是《搏击玫瑰》(Rumble Roses)，这款美女格斗游戏和《死或生》一样清凉，而且还有 MM 在展位上表演格斗哦~


寂静岭 4

Neo 魂斗罗


搏击玫瑰


游戏王

幻想水浒传 IV

世嘉 Sega

世嘉的展位在 Concourse 馆，是这里面积最大的一家参展商，不过 Concourse 馆是南馆与西馆中间连接走道处，一般用于放置并不怎么重要的厂商，没想到曾经威名赫赫的世嘉也落到这个贫民窟来了……对应索尼新主机 PSP，世嘉出动了它的王牌选手——索尼克，以 PSP 平台制作了《索尼克 DS》(Sonic DS)。另一位著名动漫人物阿童木的游戏有两款：PS2 上的《铁臂阿童木》(Astro Boy)和 GBA 上《铁臂阿童木：心之秘密》(Astro Boy: Omega Factor)。动作游戏《猎头者：救赎》(Headhunter: Redemption)会同时有 XBOX 和 PS2 版本。多平台的《魔法气泡》(Puyo Pop Fever)是一款有趣的益智游戏。这次世嘉带来的游戏总共有 22 款，不包括与华纳兄弟公司合作的《黑客帝国在线》(Matrix Online)，这款作品在会前被世嘉夸张为"重量级"的神秘发布，最后让以为是新主机发布的玩家们大失所望。


猎头者：救赎



魔法气泡


铁臂阿童木

万代 Bandai


星际牛仔


攻壳机动队

万代在今年 E3 大展上共展出多达 12 款游戏，将 PS2、NGC、XBOX、GBA、手机等平台“一网打尽”，甚至是刚刚发布的任天堂 DS 和索尼 PSP 掌机也没有漏掉，可谓是来势汹汹。

万代此次 PS2 平台的游戏可谓款款都是大作：《攻壳机动队》（Ghost in the Shell: Stand Alone Complex）、《星际牛仔》（Cowboy Bebop）、《犬夜叉:诅咒的假面》（Inuyasha: The Secret of the Cursed Mask）、《数码怪兽 IV》（Digimon World 4，PS2/XBOX/NGC 全机种）都是响当当的名字。此外，万代还带来了多款高达系列 PS2 游戏：《机动战士高达》（Mobile Suit Gundam Seed）、《高达格斗战》（Gundam Seed: Battle Assault）、《高达力量》（SD Gundam Force）等等。而这其中，有不少是 PS2/GBA 的跨平台游戏，《机动战士高达》甚至还有任天堂最新掌机 Double Screen 版本，由此可见高达在游戏机玩家中旺盛的人气。

此外，万代还推出 GBA 游戏《数码怪兽大赛车》（Digimon Racing）和 5 款手机游戏——《飞镖》（Darts）、3D 棒球游戏《全垒打专家》（Homerun Slugger）、《跳台滑雪》（Ski Jumping），以及著名 FC 动作游戏《双截龙》（Double Dragon）和经典纵版飞行射击游戏《究极虎》（Twin Cobra）的手机版。

Midway

Midway 在 E3 上为玩家带来了颇具科幻色彩的射击游戏《51 区》（Area 51，PS2/XBOS 平台）。此外还有格斗游戏《真人快打 VI》（Mortal Kombat: Deception，PS2/XBOS 平台）、格斗游戏《Midway 街机精选 II》（Midway Arcade Treasures 2，PS2/XBOS/NGC 平台）、使用 Psi-Ops 引擎的动作射击游戏《超能力战警》（Psi-Ops: The Mindgate Conspiracy,，PS2/XBOS/NGC 平台）、动作游戏《影之心：契约》（Shadow Hearts: Covenant，PS2 平台）、电影改编同名游戏《缉毒特警》（NARC，PS2/XBOS/NGC 平台）和棒球运动游戏《职棒大联盟：劲爆全垒打》（MLB SlugFest: Loaded，PS2/XBOS 平台）。从公布的游戏画面来看，Midway 的这几款游戏画面都非常精美，令人期待。

看来，Midway 没有被前段时间的“易主”传闻所累，“中途岛”不会沦陷！


职棒大联盟：劲爆全垒打　真人快打 IV　缉毒特警

51 区

Sammy Studios

最先采用业界领先的 Smart Draw 技术制作游戏的 Sammy Studios 总能给玩家带来惊喜，这次 E3 上展出的 XBOX/PS2 平台大作《黑暗标靶：西部诅咒》（Dark watch：Curse of the West）让玩家体会到西部牛仔＋僵尸的震撼。这款西部风格的恐怖游戏，画面非常像强尼·戴普（Johney Depp）主演的同类型电影《无头骑士》，想来游戏性应该不错。

此外，Sammy Studios 还带来了采用动画渲染的 PS2 格斗游戏《罪恶工具》（Guilty Gear Isuka）、台湾昱泉采用大量动态捕捉技术的 XBOX 动作游戏《钢铁凤凰》（Iron Phoenix）、由 Access 开发制作，酷似《合金装备》的 PS2 间谍动作游戏《间谍行动》（Spy Fiction）和 PS2/XBOX 平台的警匪题材动作游戏《盾牌》（The Shield）。


罪恶工具　钢铁凤凰　盾牌

黑暗标靶：西部诅咒　间谍行动

SNK

SNK 对 Capcom：混沌版

SNK 此次参展两款游戏：XBOX/PS2 平台“街霸对格斗之王”的格斗游戏《SNK 对 Capcom：混沌版》（SVC Chaos: SNK vs. Capcom）和经久不衰的搞笑动作射击游戏《合金弹头》4 代加 5 代 PS2 版（Metal Slug 4 & 5）。而 E3 上 SNK 展台上一左一右的这两款游戏，吸引了大量 SNK 游戏迷们驻足观看。

Tecmo

尽管 Tecmo 本次 E3 展出的 XBOX 格斗游戏叫《死或生：最终版》（Dead or Alive Ultimate），但想来 Tecmo 不会就这么放弃这个极具人气的游戏品牌。而 XBOX 恐怖冒险游戏《零·红蝶》（Fatal Frame II: Crimson Butterfly）实在更值得 XBOX 玩家期待。当然，不能忘了本次 Tecmo 的主打，XBOX 动作游戏《忍者龙剑传》（Ninja Gaiden），让玩家们重温 FC 上同名游戏的同时，体验 XBOX 强大机能带来的高质量画面和音效的震撼。此外，Tecmo 还带来了 PS2 模拟游戏《赛马 2004》（Gallop Racer 2004）、机器人题材的 XBOX 动作游戏《钢铁雄狮》（GunGriffon）和手机游戏《忍者龙剑传 I：命运》（Ninja Gaiden Volume 1: Destiny）。


死或生：最终版　钢铁雄狮　零·红蝶

Buka Entertainment


瘟疫

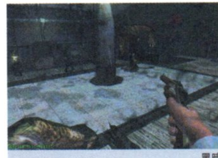
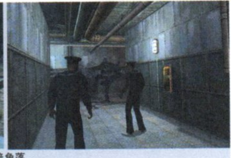
太平洋风暴

作为俄罗斯最主要的电脑游戏制作发行商之一，Buka Entertainment 创建于 1994 年，前期主要从事电脑、电视游戏的推销。此后逐渐开始与世界上一些最著名的游戏大公司进行合作，同时也成为一些其他游戏厂商在俄罗斯的代理。1996 年，Buka 的第一部产品《俄罗斯的轮盘赌》进入商业出版行列，该游戏成为第一批在俄罗斯出版的高质量游戏产品。

这次展会中 Buka 共带来了 6 款游戏，尽管算不上大作但也是小品级游戏中的翘楚。3D 奇幻 RTS 游戏《魔法战争：暗黑的征兆》是前作的一个资料片，基于原作基础上新加入很多内容，包括 4 个新的战役、新的地图、新的魔法技能和新的英雄角色等等。游戏中结合了浓厚的 RPG 成长要素，玩家控制的人物通过不同的任务、不同的关卡成长为不同职业中的领导人物。《瘟疫》这款游戏的类型就是恐怖加冒险，面对城镇中突然泛滥的莫名其妙的瘟疫（非典？），玩家要拿起武器找出瘟疫的来源（果子狸？）并消灭之。游戏以非线性方式进行，玩家同时控制多名角色展开调查，在你行动的同时，其它角色并不是闲置着，而是也继续进行探索，有时甚至会阻碍玩家的调查过程。


魔法战争：暗黑的征兆

Bethesda Softworks



黑暗角落

于 1994 年起先后制作了《上古卷轴：竞技场》和《上古卷轴：匕首雨》两款开放结局的非线性 RPG 而引起人们关注目的 Bethesda Softworks，在这次的 E3 大展中并没有如大家所期望的带来《上古卷轴》系列的 PC 版新作，同时，公司还宣布《上古卷轴 Ⅲ：晨风》和《上古卷轴 Ⅲ：血月》也不会在 PS2 上发行。今年正是《上古卷轴》系列发行十周年纪念，虽然有这些许遗憾，但是 Bethesda Softworks 却从另一个角度把《上古卷轴》带给了我们，N-Gage 版《上古卷轴之旅：影之匙》（The Elder Scrolls Travels: Shadowkey）在本届大展上如期登场，游戏以 PC 版《上古卷轴》剧情为基础，由 TKO Software 与 Vir2L Studios 担当开发，采用了全新的 3D 多边形技术制作的 50 余种怪物将在手机上与你展开战斗，游戏预定于今冬在全球同时发售。



拖车

DreamCatcher


冷战（Cold War）

这是一家成立于 1996 年的年轻公司，公司总部设在加拿大的多伦多。他们秉承“以合理的价格向消费者提供高品质的娱乐软件”的理念，在电脑游戏代理和电视游戏软件的出版发行工作中表现出色。公司还在加拿大《盈利指南》杂志（Porfitguide）公布的“2002 年最具成长性的 100 个加拿大公司”里排名第五。

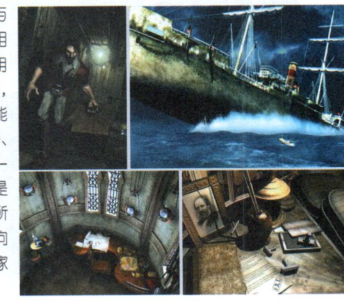
这次 E3 大展，DreamCatcher 带来了总共 5 款游戏：兵临城下（Besieger）、冷战（Cold War）、地城之主（Dungeon Lords）、回到神秘岛（Return To Mysterious Island）和国之上国 Ⅱ（SuperPower 2）。《兵临城下》是一款中世纪奇幻风格的即时策略游戏，最大的特点是以堡垒攻防战为主。游戏的资源采集是自动进行的，这可以让玩家把精力更多地投放在战略布置和战术运用上。《国上之国 Ⅱ》是 2002 年同名游戏的续作，使用了 3D 引擎，一改上一代的单调画面。真实的数据和更多可供选择的国家是本作的一大特点，游戏同时支持最多 32 人联机模式。《地城之主》是一款 ARPG 游戏，制作者 D.W. Bradley 曾参与过“巫术”系列、“巫师和勇士”系列游戏的制作，游戏将同时在 PC 和 XBOX 上同时发售。


地城之主（Dungeon Lords）

The Adventure Company

作为老牌游戏厂商的 Adventure 我们再熟悉不过了，《亚特兰蒂斯》系列游戏给我们带来的娱乐视听享受是大家有目共睹的。就在不久以前 Adventure 的大作《塞伯利亚之谜 2》就让玩家享受了一次冒险解谜的乐趣。本次展会中 Adventure 再一次主打解谜牌。《亚特兰蒂斯：进化》（Atlantis Evolution）终于面世，消失的亚特兰蒂斯大陆又回到了玩家面前。游戏保持了该系列作品一贯的高品质，画面精美华丽、人物刻画细致可谓是难得一见的佳作。

《奥拉：时代的命运》是 Adventure 旗下的另一个工作组 Streko-Graphics 开发制作的，Streko-Graphics 在 3D 引擎的架设上有其独到之处，所以可以看到《奥拉：时代的命运》的 3D 图像效果惊人。同时该游戏秉承 Adventure 在冒险游戏上一贯的强大功力，游戏剧情质量也颇为不俗。该游戏与《神秘岛》系列略有相似，有意思的是，它使用了一种全新的游戏界面，玩家只需轻点鼠标就能在各地探险，谜题多多、挑战多多。看来 Adventure 做解谜冒险是上瘾了，但确实该公司所出的系列游戏品质一向是有口皆碑的，广大玩家们就慢慢期待吧。



Monte Cristo Multimedia


D-DAY　7 Sins

这是一家从法国远道而来的游戏制作公司，他们带着《D-DAY》等一众游戏，谋杀着所有人的视觉细胞。自从1995年Jean-Marc de FETY和Jean-Christophe MARQUIS创建公司以来，它们已经不是第一次带给我们惊喜了。97年的《华尔街大亨97》就创造性的提出了一个新的游戏类型——经济模拟类游戏。


消防模拟（Fire Captain: Bay Area Inferno）

君主战争（Medieval Lords）

近几年在同其他几家公司的合作中，Monte Cristo Multimedia逐渐偏向于网络多人游戏的研发。而这次他们带来的几个游戏，不仅包括中世纪的《君主战争》（Medieval Lords）也同样包括别出心裁的《消防模拟》（Fire Captain: Bay Area Inferno）。让我们拭目以待吧。

Majesco Games



圣者降临

1986年成立于英国的Majesco Games，最初以贩卖积压的游戏和经典电视游戏复刻版为主，现在已经朝着自主知识产权的跨平台游戏及其相关产品的研发迈进。该公司自行研发的一个让GBA播放视频的技术，已经获得任天堂的授权，用于拥有超过千万用户的北美和欧洲市场。使用该技术不需要添加任何额外的附件，就能让一个标准配置的GBA主机播放长达45分钟的电影，而且公司正在研究如何让播放的时间增加一倍。

本次E3，该公司带来了多款游戏，绝大部分都是GBA平台上的作品，其重头戏则是PC平台的动作游戏《圣者降临》。这是该游戏第二次亮相E3了。游戏讲述了一个人类和异族斗争的故事，场面恢弘。该作也将同时在XBOX平台发售，预计发售时间是今年9月。另一款跨平台游戏是《吸血莱恩Ⅱ》，本作中女主人公为了保护人类，将同她的吸血鬼同胞作战。游戏将于今年十月在PC/PS2/XBOX三大平台同时登场。

吸血莱恩Ⅱ

Strategy First

微薄的行销预算、国内外发行商的过度低估，加拿大的Strategy First一直是在这种状态下生存下来的，公司作品的高质量水准和市场回应总是不能成正比，这就是Strategy First这个做出包括《铁血联盟》、《信徒:神圣领地》这些经典游戏的王牌公司。在本届E3大展上Strategy First把《阿尔法反恐部队》（ALFA Antiterror）这款游戏推上了前台，游戏中玩家将指挥俄罗斯著名的“阿尔法”特种部队经历阿富汗、车臣等真实的战事行动，是一款不可多得的回合制战术模拟游戏。以Strategy First在回合战略类游戏中贯有的高水准来看，这是一款值得期待的游戏。

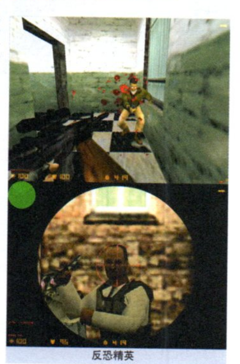

阿尔法反恐部队（ALFA Antiterror）

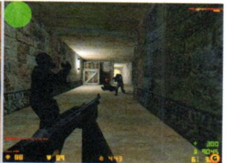
另一款FPS游戏《Chrome》，中文翻译为《合金战士》，这个游戏是由他们的波兰游戏开发商Techland制作完成的，天马行空般的场景设置，逼真而富有层次的贴图效果，让《Chrome》这一款未来题材的FPS游戏自开发之初就倍受各方关注。虽然游戏已在欧美地区上市，但在国内还是难觅芳踪，这次Strategy First把这款游戏带到E3正好也让我们对该游戏有了充分的了解。



雪乐山 Sierra Entertainment

玩过《半条命》吗？玩过《家园》吗？那么，现在是不是想起来这家超级公司了？从1979年罗贝塔.威廉姆斯与她的丈夫肯.威廉姆斯成立了一家名为On-Line Systems的公司，一年后更名为Sierra On-Line，也就是我们所熟悉的名牌厂商雪乐山。自远古的《国王密使》系列开始，Sierra的游戏在美国销量就一直出众，而自从CS在国内的热销，使得雪乐山的名字也变得炙手可热起来，但是，在这次E3上，作为老牌游戏劲旅的Sierra并没有什么太神奇的举动，仍然举着Counter-Strike的旗号大肆宣传，是故意低调还是留有后手，就让我们拭目以待吧。

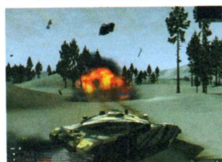

反恐精英

Encore Software

Encore Software 展出了刚刚与澳大利亚开发商 IR Gurus 签下的飞行模拟游戏《太平洋英雄》(Heroes of the Pacific)。这款空战游戏,将从珍珠港事变开始,带领玩家体验二战太平洋战场的激烈空战。游戏包括了根据美军在太平洋战役的真实事件改编的 30 个任务。玩家在游戏中可操控包括 F6F "地狱猫"、F4F "野猫"、Douglas SBD "无畏" 以及 P-40 "战鹰" 等多款二战名机。这款空战大作也在 PC、PS2 和 XBOX 平台上推出,喜好二战题材的飞行模拟玩家又可以饕餮一番了。从公布的游戏画面来看《太平洋英雄》采用了最新的 DX9 特效,不知能否改掉飞行模拟游戏一贯的 "硬件杀手" 的形象。

此外,Encore Sofware 还带来了战争题材射击游戏《雇佣兵:秘密战争》(Soldner: Secret Wars)、恐怖冒险游戏《劫难》(The Suffering)和另类竞速游戏《马尼亚的足迹》(TrackMania)等 PC 游戏。其中,《马尼亚的足迹》值得一提:在竞速游戏普遍追求画面和模拟度的今天,很难看到这样一款强调飞驰的快感的作品了。


雇佣兵:秘密战争


太平洋英雄

劫难

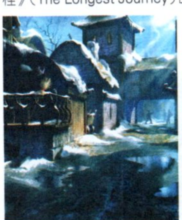

马尼亚的足迹

ATI

ATI 当然不会输给竞争对手。本次 E3,ATI 作为《半条命 II》(Half-Life 2) 的独家合作显卡厂商,在展会上展示了自己最新显卡 Radeon X800 XT。

Funcom

游戏开发商和发行商 Funcom 展示了 PC 平台冒险游戏《无尽的旅程》(The Longest Journey)的续集《梦陨》(Dreamfall)。《梦陨》将共享《无尽的旅程》的部分设定,比如两个未来平行世界的双生子,分别专注于研究科学和魔法等等。同时续集也引入了新的故事元素,并新增了一位女主角。从发布的精美华丽的游戏画面来看,这款将在明年秋天上市的奇幻风格 3D 冒险游戏将会大受瞩目。


梦陨

此外,Funcom 还展出了和刚刚结为战略伙伴的 Alienware 共同发行的《混乱在线》(Anarchy Online: Alien Invasion),此游戏将在今年年底上市。

In-Fusio


DJ 泡泡多人版

手机游戏开发商 In-Fusio 本次共带来 7 款手机游戏:类似《泡泡龙》的《DJ 泡泡多人版》、横版动作游戏《弗林大冒险》(Flynn's Adventures)、运动游戏《黄金高尔夫》(Golden Tee Golf Tournament)、赛车游戏《F1 赛车 II》(IF Racing 2)、格斗游戏《莎度战士》(Shado Fighter)、益智游戏《南方公园》(South Park)和动作角色扮演游戏《终结者:归来》(The Terminator I'm Back)。

LucasArts Entertainment

也许国内的玩家很难想象 "星战" 在美国玩家心中的地位,这就像美国人很难理解中国玩家的 "武侠情结"。精明的老乔治·卢卡斯和他的 LucasArts Entertainment 当然不会放弃《星球大战》这棵摇钱树。本次 E3 展会,LucasArts Entertainment 共带来多达 4 款 "星战" 题材游戏——PC/PS2/XBOX 平台的动作射击游戏《星球大战:前线》(Star Wars: Battlefront);PC/XBOX 平台的动作角色扮演游戏《星球大战共和武士 II:西斯之王》(Star Wars Knights of the Old Republic II: The Sith Lords);动作游戏《星球大战:旧共和国突击队》;PC 平台的具有太空飞行模拟成分的角色扮演游戏《星球大战之银河:迈向光速》(Star Wars Galaxies: Jump to Lightspeed)。此次 E3 出击,LucasArts Entertainment 全面进军 PC 和家用主机平台,动作不小。难怪他们要请 "星战" 里面的战士到他们的 E3 展台来助阵。

另外,LucasArts Entertainment 还为我们带来了期待已久的动作游戏《雇佣兵》(Mercenaries)。这款游戏是 PC 大作《机甲战士》的最新 XBOX/PS2 平台续作。


星球大战之银河:迈向光速

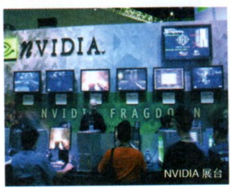

星球大战旧共和武士 II:西斯之王

星球大战:前线


LucasArts Entertainment 展台


雇佣兵

NVIDIA



NVIDIA 展台

NVIDIA 当然不可能在 E3 上发布游戏,至少现在不会^^。而这次 NVIDIA 为展示自己最新显卡 GeForce 6800 Ultra 的强大威力,在本次 E3 展上 "拉拢" 40 多家游戏厂商,并现场展示最新的 "虚幻 3" 引擎。从展台前驻足的人群就可以看出,NVIDIA 已经笑得合不拢嘴了。

Arush Entertainment

在此次参展的众多中产阶级厂商中，Arush Entertainment 公布的一款游戏吸引了"所有"男性玩家的眼球：《花花公子：情色大亨》（Playboy：The Mansion）。这款以美国著名成人杂志《花花公子》为素材的经营策略模拟游戏，游戏中玩家将扮演 PLAYBOY 公司的 CEO，一边制作杂志经营公司，并努力提升公司名声。《花花公子：情色大亨》游戏是《花花公子》杂志庆祝成立 50 周年的纪念产品之一，目前《花花公子》也打算针对这款游戏提供更多资源，比如说把历年来的"经典玩伴女郎"照片收录其中……



花花公子：情色大亨

CDV Software

以制作二战游戏而出名的德国游戏公司 CDV Software 在此次 E3 大展上的主打游戏依然是"二战即时战略"。在经历了《突袭》、《突袭 II》、《闪电战》等游戏的成功后，CDV 已经成为了"二战即时战略"的代名词，在今年 CDV 将发行 2 款"二战即时战略"《闪电战 II》（Blitzkrieg II）和《代号：装甲》（Codename：Panzers）。这两款游戏延续了前作的特点，在保留了系统的同时，对游戏的画面进行了大幅提高，采用了全新的引擎，将"二战即时战略"游戏带入了一个新的高度。

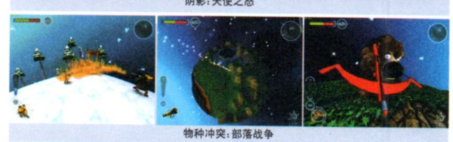


代号：装甲

Cenega Publishing



阴影：天使之怒



物种冲突：部落战争

捷克游戏发行商 Cenega Publishing 在此次的 E3 大展上共展示 4 款游戏：《阴影：天使之怒》（Shade：Wrath of Angels）是由捷克游戏制作商 Black Element 公司开发的一款恐怖主题第三人称动作游戏，里面将包含大量恐怖的怪物，同时提供了复杂曲折的剧情。《Gooka：The Mystery of Janatris》是由 Centauri Production 开发，游戏中充满解迷、战斗等元素，而且还可以和 40 个不同的 NPC 进行互动。《物种冲突：部落战争》（Creature Conflict：The Clan Wars）。最初这款游戏定名为《Animal Planet：The Clan Wars》，这是一款回合制策略游戏，玩家将控制 6 个战争动物种族之一和其他种族进行战斗夺取星系的控制权。



Gooka：The Mystery of Janatris

Empire Interactive



粉碎

来自欧洲的 Empire Interactive 在此次 E3 上展出的游戏同样令人关注：《粉碎》（Mashed）是一款暴力竞速游戏，由 Supersonic 开发制作。在游戏中，你要利用武器将对手"暴力"赶出赛道，另外一个有趣的设置就是被害退出比赛的玩家可以进入空袭模式，给还在比赛的车辆设置障碍，或报复陷害你的玩家车辆。由同名电影改编的游戏《星河战队》（Starship Troopers）是另外一款值得关注的游戏，《Starship Troopers》将完全根据电影改编，在游戏中，满足扮演电影中机动步兵的欲望。游戏一开始玩家扮演的是指挥小小步排的少尉，但随着游戏战局的进行，玩家将可升级成指挥整个部队作战的指挥官。

GMXMedia



1944 诺曼底:反攻欧洲

《1944 诺曼底：反攻欧洲》(D-Day 1944:Invasion of Europe)是GMX Media在此次E3大展上的主打游戏，本作是基于微软的《模拟空战Ⅲ》(Combat Flight Sim 3)开发制作的，游戏的开发是由国际化开发团队负责，开发人员来自世界各地包括加拿大，英国，澳大利亚，和新西兰。《反攻欧洲》相较于《模拟空战Ⅲ》新加入很多元素，游戏任务是根据诺曼底登陆战役制作的，玩家将重新看到盟军登陆，以及欧洲各大战场的历史，所有的史实武器，地区和每天的行进地图也都是根据1944年真实历史制作的。

GrooveGames



流浪者

《流浪者》(Pariah)是Groove Games在此次的展会上展示的唯一作品。Pariah是一款基于PC和XBOX平台的FPS游戏，游戏基于《虚幻》的图像引擎开发，之所以选择"虚幻"作为游戏引擎，很重要的一点是游戏的主创人员之前是开发过"虚幻"系列的原班人马。游戏华丽的视觉表现，增加了我们对游戏的期待。

HDInteractive

在此次E3大展中，HD Interactive展出了由Mithis Games开发的3D策略游戏《核心：木星事变》(Nexus:The Jupiter Incident)的最新视频，给人的第一感觉就是复杂。该游戏是以任务为主的策略游戏，游戏与"家园"有很多相似的地方，玩家要与外星人展开一场生死的太空战。



核心：木星事变

InXileEntertainment



游吟诗人传奇 2004

每年的E3大展上我们都可以看到以"龙与地下城"为规则的游戏，今年我们就看到了由InXile开发的游戏《游吟诗人传奇2004》(The Bard's Tale (2004))。游戏可以看成1985年发行的同名作品的复刻版，游戏不但以"龙与地下城"为规则，且故事发展也是非线性的，给了玩家更多发展的空间。

MatrixGames

Matrix Games展出了"决定性战役"(Decisive Battles)系列的最新作品《诺曼底战役》(Battles in Normandy)。"决定性战役"系列游戏可以说是历史上最好的传统六角战棋游戏。游戏一切的行为都由骰子完成，游戏没有出色的画面，但完善的系统和简单的游戏方式，让我们对游戏多了一份关注。



诺曼底战役

MicroForte



公民零点

Micro Forté在此次的E3大展上展出了其已经公布数年的网络游戏《公民零点》(Citizen Zero)，这款自2002便了无音信的网络游戏，重新出现在我们面前。游戏中，玩家将扮演一名为着自由而战的囚犯，代号"Zeros——自由的代言人"在虚拟的世界中冒险。

MutableRealms

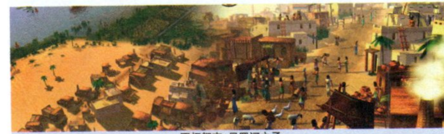


希望

Mutable Realms在今年的E3大展中正式展出了其所谓"UMMORPG"的游戏《希望》(Wish)。所谓UMMORPG是Ultra MMORPG的意思。《Wish》会利用簇集/群集服务器(Servercluster)技术，令数以万计的玩家同时在一个立体幻想世界中冒险，从此再没有"地区(Zone)"的概念。

MyelinMedia

作为一家新成立的公司，Myelin Media是首次参展E3，带来的产品是由Tilted Mill Entertainment开发的一款模拟城市建设游戏：《不朽都市：尼罗河之子》(Immortal Cities:Children of the Nile)，游戏选择了古老的埃及为背景，在强调城市建设的同时，对经济系统的开发也下了一番工夫。



不朽都市：尼罗河之子

Mythic Entertainment

Mythic 带来了一款新作《皇帝》(Imperator)，这是以古罗马时代为背景，糅合了大量科幻成分的角色扮演游戏。另外，其网络游戏《亚瑟王的黑暗时代》(Dark Age of Camelot)在 E3 上发布了资料片《地下墓穴》(Catacombs)。


皇帝

NovaLogic

NovaLogic 的《联合行动:台风来临》(Joint Operations: Typhoon Rising)在发售前夕来到了 E3。顾名思义，这款以现代战争为舞台的动作射击游戏，最大特点是海陆空联合作战，据称最大能支持 100 位玩家同时上网决斗。而且，由于它的拟真度极高，已经被美军方面选为作战教材之一。该公司的另一款参展作品是他们的老牌子"三角洲"——《黑鹰坠落》(Delta Force: Black Hawk Down)的 XBOX 版本。



联合行动:台风来临

Playlogic

作为亲睐军事题材的 PlayLogic，他们展示的游戏，包括二战历史背景的《空降部队》(Airborne Troops)，以及采用俄罗斯阿尔法特种部队为题材的《阿尔法黑色部队:无畏协议》(Alpha Black Zero: Intrepid Protocol)。与前两者不同，同时在 PC 和 PS2 平台制作的《因纽特人》(Inuits)则是一款日式味道很浓的动作冒险作品。


因纽特人


空降部队

U.S. Army

美国军方在继续浪费纳税人的钱……他们出巨资开发的免费游戏，目的是为了训练士兵和招揽新丁。在 E3 上，世界上最豪华的免费游戏《美国陆军》(America's Army)系列又推出了一款新作:《特殊力量》(Special Forces)和它的对战版本"Special Forces Overmatch"。对于游戏和战争究竟哪个更好玩，伊拉克的美国大兵们显然更有发言权。


美国陆军

Tri Synergy

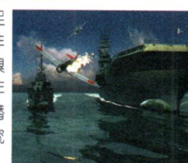
著名的《微软模拟飞行 2004》是以民用航空为基础的，这次 Tri Synergy 为我们带来了它的"战斗版本"——《战机版微软模拟飞行 2004》(Air Power for Microsoft Flight Simulator 2004)，相信会比它的原作飞得过瘾! Tri Synergy 的另一参展作品名字更是夸张——《物种起源》(Origin of the Species)! 从目前的资料还看不出这款动作游戏和达尔文的巨著有什么联系……


战机版微软模拟飞行 2004


物种起源

SCI

英国游戏公司这次的参展作品只有一部，但却足够分量，《中途岛》(Midway)的大魄力二战场面非同寻常，尤其是那些巨大的航母行进的画面，让人嗅到一种真正的大作气息。玩家可以选择扮演 1942 年那场大战里的双方——美国 OR 日本，操作战机、潜艇、航母或战列舰。在网络对战方面，《中途岛》讲究多人的诸兵种配合行动。




中途岛

Warner Bros.

电影巨头华纳兄弟公司出现在 E3，为了推销他们的电影剩余价值——《黑客帝国在线》(The Matrix Online)，无疑，这是一部最适合做成"网络"游戏的电影。在游戏里，玩家的技能被称为"知识代码"(Ability Code)，取代了一般网络游戏里的装备、魔法等概念。当然，不要奢望每一个玩家都能成为尼奥，救世主只有一个，我们都是在扮演他的人民和助手。目前，这款游戏已经开始接受内部测试申请。


黑客帝国在线

这里禁止爱

文／翁林景

1

有这样一个世界，这个世界里存在着千千万万个造物主，他们可以随心所欲的建立起属于自己的城市，多数造物主由于精力有限，即便一个城市也够他们忙活的了。

要想知道两者之间靠一种什么样的关系维系，正如宗教告诉大家的，伟大的上帝是为了解闷而创造了人类世界，那么说这群拥有着同种力量的“神”(与上帝不是一个级别)存在类似的私心也非亵渎了。在这个造物主泛滥的时代，过于单向的关系自然会导致一种事情的发生，那就是这些城市的生与死纯粹取决于主人的性格、道德、管理水平乃至某一时刻的心情。

而这一切，生活在城里的人不会知道，他们不会理解在他们之外的世界，甚至有没有这样一个世界他们都未曾想过，他们只知道自己生活在一块略显拥挤的地方，每天忙忙碌碌的工作，除此之外就是回家发呆或睡觉，这很正常，至少其中的大多数人都这么认为。



在一个最普通不过的城市里……

奥菲斯是个帅气聪明又能干的小伙，城市刚诞生没多久他就来了，但要问他出自何处？以前干过什么？他倒一概不知，不光他，要让城里的其他人讲出自己的身世也纯属胡闹，这也难怪，硬要用另一个世界的眼光看待这里发生的事情，得出的结果也只能用光怪陆离来形容，所有的人都好像是从石头里蹦出的孙猴子，现世之日即成熟之时，因为他们的主人毕竟不像上帝那么有耐心。

奥菲斯被安排住在城里最好的位置——市政府旁，一大片的房子连同周围的地盘都由他支配，小伙子带来的东西象座山一样，不光把那些地方塞的满满的，还要摆一些在市府大楼的办公室里。干这事把他累得够呛，结实的身板也扛不住昏沉沉的脑袋，放好最后一件行李后，奥菲斯就跟铁柱似的倒在床上。迷迷糊糊中，他听到外面一片嘈杂，他想：是不是自己的邻居搬进来了？应该帮他们一下吧。但睡神这时控制住了他的大脑，于是奥菲斯接下去就做了一个美梦，梦见自己坐在一张宽大的，表面亮的能照出人的面孔的办公桌前，正专心致志的起草文件、制定计划、编制财务报表、发送外交信函……他原来是个高级助理！

门外响起一阵急促的敲门声，赶跑了盘踞在奥菲斯脑袋里的睡神，没等奥菲斯自己打开门，佣人就慌慌张张的闯了进来，拉起他就往外跑，嘴里还不断的嘟囔：“快，快，不然就迟到了！”奥菲斯手忙脚乱的将自己那套蓝色西服套在身上，幸好他住的地方离办公大楼不远，几十秒钟就进了大楼的正厅，在前台打了考勤卡后，他没有被领进属于自己的办公室，而是坐在大厅一角的长椅上等候。此刻，整个大厅人来人往好不热闹，广播里不断的传出一项项任务布置和相关工作人员名单，疾步如飞的职员身影像走马灯般的在奥菲斯眼前变幻，加之他们的长相看上去都如同是从一个模子里注出来似的，没过多久，也让好奇的奥菲斯失去了旁观的兴趣。也就在这时，他才注意到自己左边坐着位严肃老头，黄袍加身，煞是惹眼，不光如此，胸前佩带的身份牌上写着几个显眼大字：“赛门铁克”，老头正用那双如鹰眼般犀利的眼睛扫视着周围，当他的目光经过奥菲斯的脸时，发现这个年轻人正盯着他瞧，于是满脸不高兴地说：“小子，管好自己的事。注意点，这个世界对你来说很危险！”也没等奥菲斯回过神来，他就直起健硕的身躯走开了，奥菲斯瞧见老头的腰上挂满了东西，其中许多他都认不到，但黑黑的电棒和手枪却让他不由的倒吸一口气。

“你害怕了？”这是一个柔弱的女声。“其实塞门铁克大叔是个非常好的人，只是工作时他喜欢装出副让人害怕的样子！”说完，又是阵咯咯咯的笑声。

奥菲斯循着声音看到，在他左边还坐着位娇小玲珑的女孩，刚才之所以未发现她，是因为那个古怪老头坐在他俩中间。

“哦！不，我从不害怕任何人！”奥菲斯感到很突然，不由的撒了个谎。

“呵呵！”笑声更响了。

“你怎么这么没礼貌，看得出你一定是个没教养的乡巴佬！”奥菲斯有点气急败坏。

笑声突然停了，那个女孩把头埋的深深的，用很小的声音说：“对不起，我不是故意的！”

奥菲斯感觉自己说错了话，不过他觉得这确实反映出女孩给他的第一印象，她的打扮一看款式就是过时的，料子也不好，脚旁放着个大塑料口袋，鼓鼓囊囊的，“或许是个清洁工！”奥菲斯没看清她的脸，这时，长发已经掩住女孩的面孔，依稀可以听见时断时续的啜泣声。

奥菲斯想上前道歉，但又开不了口，他坐在椅子上，顿时手足无措。

这时，大厅门口爆发出一阵欢呼声，一大群人簇拥着某位重要人物走了进来，广播里传出的声音也因为播音员的激动而显的有些颤抖："看吧，我们最尊贵、最美丽的天使，最伟大的演员，拥有最动听嗓音的歌手——美蝶葡莱尔小姐来了！天啊，只为了她，我们愿意付出自己的眼睛、耳朵……"奥菲斯听着名字感觉有点耳熟，但又记不起更具体点的东西。他站起来，踮起脚试图看到被裹在人群中的那个美女，但为维持秩序而在里面推推搡搡的赛门铁克老头却把他的视线挡住了，奥菲斯只看到美女的背影消失在大剧院的入口出，他惋惜的又坐下。眼角的余光瞥见身旁的那个女孩也正踮着脚，昂着头看着同一个方向，似乎意犹未尽。

"你也喜欢？"奥菲斯没有奢望能得到女孩的答复。

"是啊！我还希望能和她说上几句话，得到她的签名，甚至合影。你说她会答应吗？"女孩似乎忘记了刚才发生的事情，一脸认真的看着奥菲斯。

奥菲斯怔怔的，他想自己刚才的判断一定是错了。眼前站的同样是个美丽女孩，只不过与别人不同的是，她脸上带着的更多是纯真和质朴，这倒让浮躁的奥菲斯有了耳目一新的感觉。

"你怎么了？"女孩看着奥菲斯呆呆的样，脸立刻红了。

"没什么，没什么！"奥菲斯忘了刚才女孩问他的话，他赶紧把目光移向别处，象刚做了坏事似的不停的看东看西。女孩也没继续问下去，回到自己的位置，低着头想这想那。



一阵天籁之音传入大厅，美蝶葡莱尔小姐正在举行个人演唱会，有些忧伤的曲调辅以华丽的乐器伴奏，竟也让弥漫在大厅里的紧张气愤舒缓了许多，一些人放慢了脚步，不知是被这歌声吸引还是趁此稍微空闲的机会松一口气。奥菲斯想静下心来好好欣赏一下，却又突然觉的毫无兴致，原本清晰的思路现在被什么东西搅和了，他有点害怕，这会不会影响自己以后的工作？他忍不住偷偷往旁边看了一眼，女孩正出神的看着前方，嘴唇轻轻抖动，奥菲斯想："难道她在跟着唱吗？"

"孩子，怎么了，让大叔看看！"奥菲斯耳边响起赛门铁克老头厚实的声音。老头走到女孩面前，弯腰凑近女孩的脸庞瞧了又瞧，紧接着，脸色就变青了，"孩子，和大叔说，是不是有人欺负你了，是不是这个坏小子干的？"显然，老头发现了女孩脸上未逝的泪痕。他怒气冲冲的指着奥菲斯："小子，不要以为自己出身好就可以随便欺负别人，到了这里，都归我管！"

奥菲斯哑口无言。

"不，大叔，他没欺负我，我是想事情才……"女孩牵着老头的手臂解释。

"真的？不要骗大叔，在这里有我给你撑腰，什么都不要怕！"老头心疼的给女孩擦擦脸，"待会就轮到你上场了，准备好了吗？有信心吗？"女孩使劲的点点头……

奥菲斯等老头转到别处去后，小心翼翼地问："请问，你是——我是说你的职业。"

"我是歌手！很惊讶吧！"女孩表现的非常自信。

"不，不，我看你就像是个歌手，不过以前从没见过！"

"那当然了，我昨天才到的。很高兴能认识你，刚才的事……"

"没什么，没什么，我还要感谢你刚才为我说好话，我也很高兴能认识你，我叫奥菲斯，就住在那边，你呢？"说着，奥菲斯指着外面不远处的别墅。

"我叫温麦蒲，住在D区。"

"呵呵！D区，一定是个好地方，我能被邀请去你那玩玩吗？"奥菲斯觉的女孩的名字有点土，但他有意回避了，他不想再让自己的口无遮拦伤害到女孩。

"那是个平民区，不适合你们去的！"女孩语气很坚定。

不知什么时候，美蝶葡莱尔小姐的演唱会结束了，她依旧在人群的簇拥下走出剧院，趾高气扬的样子，对面前的任何人都不投一眼。不过当她经过大厅时，看到了奥菲斯，一张酷若冰霜的脸立刻有了笑意，她朝着奥菲斯走过来，张开双臂，想要拥抱他，吓得刚站起身的奥菲斯不由的要往后退。

"我亲爱的兄弟，怎么不认识我了？"美蝶葡莱尔小姐娇滴滴的嗔怪。

"你！我……"奥菲斯回忆不起自己什么时候还有过这样一个亲戚。

"那可就太不应该了，作为伟大的麦克绍夫特家族一员，我们要时刻铭记自己不一般的身份！"美蝶葡莱尔小姐表情立刻严肃起来。

"哦！我记起来了，我记起来了，谢谢您的提醒，姐姐！"奥菲斯顿时大悟。

"不，我是你的妹妹！"美蝶葡莱尔小姐对自己有这个在众人面前出丑的哥哥感到生气。

"我还一时没习惯，美蝶葡莱尔小姐，原谅我！不过现在，我想让你帮个忙，可以吗？"

"哼！你要注意自己的形象！至于你的请求，我想是可以帮你一下的！"

奥菲斯忙把身后的温麦蒲拉出来，"美蝶葡莱尔小姐，这儿有你一位忠实的崇拜者，她想和你说几句话，签名，还有合影！"美蝶葡莱尔小姐厌恶的挥挥手："怎么，她是你的佣人？为什么让她出现在我的面前？"

"不，她也和你一样，是个歌手，这不，她马上也要走上舞台。相信我，她歌唱的很好……"

"你怎么把她和我相提并论，注意你的身份！"美蝶葡莱尔小姐打断了他的话，歇斯底里的喊："你是个贵族，我们同她不一样，我们应当与她保持距离。你今天的所作所为实在是太让我失望了。"

面对奥菲斯莫名的惊诧，美蝶葡莱尔小姐转身即走，丢下一句话："真是丢脸！"

奥菲斯感觉就好像做了场白日噩梦，来得突然，去得也突然。要不是温麦蒲提醒他，他还真不知要在那呆多久。

"难道这就是人们说的天使？明星？难道这就是我的妹妹？"奥菲斯问温麦蒲，"难道这就是你崇拜的偶像？"温麦蒲笑而不语，她没有介意刚才美蝶葡莱尔小姐对自己做的一切。

广播里传出温麦蒲的名字，她上场的时间到了，奥菲斯目送着温麦蒲进入剧场，他突然有种冲动的想法：要是能跟着一起去该多好！他不明白这到底意味着什么，他很聪明，但脑子里装的尽是些关于工作的东西，使他无法形容此时的感觉，奥菲斯现在孤零零的坐在长椅上，回味着刚才发生的事情，不久，从里面就传来一阵歌声。"是她唱的吗，温麦蒲？"奥菲斯有点不敢相信，他跳起来跑向剧院的大门，拉住任何能拉住的人问这个同样的问题，当他听到答案都是肯定时，奥菲斯长吁一口气，他听到播音员喊着自己的名字，不知从哪冒出的一大堆提着大包小包的随从向他拥过来，连推带拉的把他挤进电梯。



在自己的办公室里，奥菲斯依旧可以清楚的听到温麦蒲的歌声，有好几次他都不得不停下手中的工作，竖起耳朵听一阵。以奥菲斯的脾气，要换成别的事情这样干扰工作，他一定会把抗议电话打到市长办公室，可现在，这倒成为他最希望发生的事了。

温麦蒲的演唱会持续了几个小时，要比那个美蝶葡莱尔小姐长的多，显然这表明温麦蒲要更受欢迎，奥菲斯第一天的工作算是泡汤了，越到后面，他越是心神不宁，不是频繁的把文件夹打开又合上，就是一脸傻笑的在办公室里打转。好不容易接到下班的通知，还正巧，温麦蒲的歌声恰好也在这时结束，"老天保佑！让我能赶上她！"奥菲斯抛下帮他整理文件的随从，一溜烟的钻进电梯。

下了楼时，奥菲斯看到温麦蒲已经快上巴士了，他大喊着："温麦蒲小姐！温麦蒲小姐！"

女孩听到了喊声，回头望望，见到是奥菲斯，高兴的向他挥挥手："先生，我要走了，谢谢你，今天我过的开心！我成功了！"

"那……太好了，祝……贺你！"奥菲斯跑到女孩面前，上气不接下气的说。

女孩被他的狼狈样逗乐了："你也一样啊！"

"我能请你吃饭吗？再到我家看看？"奥菲斯鼓足勇气说。

"哦！不能，我马上要回去了！这是规定！"

"那我能和你一同去吗？让我看看你的家！"奥菲斯央求道。

温麦蒲看看周围的警察，面带难色："其实，其实，我也想和你一起吃饭，去你那看看，也想邀请你去我家，但是这都不行的，这是规定！"

奥菲斯不死心："什么臭规定，我和他们说说！"说完，他就走到一个警察面前："我要上这辆车，我要去D区！"警察非常礼貌的拒绝："对不起，先生，那不是像您这样有身份的人该去的地方！"







“为什么？”奥菲斯愤怒了。

“不为什么，这是规定！”

“先生，先生，我要走了，哦！我突然忘记你的名字了，你叫什么啊？”

奥菲斯转头看见温麦蒲已经上了车，正在车窗口向他召唤。

“奥菲斯，我叫奥菲斯，温麦蒲小姐！”他也想挤进巴士，但被周围的警察死死的拦住了。

“奥菲斯，多好听的名字啊！”女孩把身子探出来，冷不防给奥菲斯一个吻，在贴近耳朵的一刹那，留下一句悄悄话：“我爱你！”

奥菲斯像木头一样立在那，“我怎么就没想到这句话呢？”等他回过神来，巴士已经开动，女孩倚在车窗前咯咯咯的对他笑，奥菲斯想追上车，但被越甩越远，女孩心疼的喊：“不要这样，等着我，我明天可能还会来的！”

“答应我，不是可能，是一定！不是明天，是永远！”

“我答应你！”巴士加速，转眼就不见了。

奥菲斯旁若无人的大叫：“看，我在干什么？”

“你在癞蛤蟆想吃天鹅肉，小子！”不远处赛门铁克老头冷冷的应着。

“对对！我在癞蛤蟆想吃天鹅肉，你说的太对了，她就像只美丽圣洁的天鹅。我怎么没想到这些呢？谢谢你！”奥菲斯突然感觉这老头也蛮可爱的。

“小子，不要让我看到你做出对不起她的事，否则我饶不了你。我最恨花花公子！”

“不可能！我爱她都来不及！”



果真，后来几乎每天奥菲斯去上班的时候都能见到女孩，她在舞台上已经取代了骄傲的美蝶葡莱尔小姐，那个小姐即使偶尔来一下，也是为自己拍的那几部三流电影拉一下场子。

“温麦蒲，我发现和你说话感觉特别好！确切地说，是和你在一起！”奥菲斯坐在长椅上，挨着女孩。

“是吗？那听我的歌呢？”女孩装的有点遗憾。

“你别生气，我还没说完呢！你的歌也好！”

“哪个最好？”

“都是最好的！你所有的都是最好的！我不骗你！”

“嗯！”女孩撅着嘴，奥菲斯瞥瞥坐在她身旁的赛门铁克老头，他睡意浓浓。

“你嘴里总冒出那么多好听的词语，我就是挖空心思都想不出！”奥菲斯贴着女孩的脸说。

“是歌词里写的！”女孩抿着嘴，努力不笑出声。

“怪不得，哎！谁叫我成天都跟那该死的公文打交道，太无聊了！不过每次都能听到你在唱歌，我也就不寂寞了！”

“你听了那么多的歌，怎么还没学会该如何跟姑娘说话吗？瞧你的口气，还是硬硬的！”

“我每每听到你的歌，就总想着你，所以，没记住多少内容，不过最重要的我倒是铭记在心！”

“什么？说来听听！”

“我爱你！”

这下可好了，两个人都把自己的心里话向对方表白了。



奥菲斯的生活里不再只有工作，用温麦蒲小姐教给他的词语形容，更多的是浪漫。奥菲斯有事没事总会偷偷的往剧场里跑，有时躲在后台透过剧幕缝隙看前台的女孩唱歌，要不就趁着女孩换妆的工夫，抓紧说几句，他是个肚里存不住东西的毛头小子。而女孩也不闲着，总想看看奥菲斯工作时是什么样子的，但要上办公楼可困难多了，好在赛门铁克大叔此时也故意渎职了一下，让两个热恋中的情人终于在城市的制高点罗曼蒂克了一番。两个年轻人尽情的让楼顶的暖风吹拂着自己的脸庞，肆无忌惮的大笑高呼，仿佛在宣告自己是这个死气沉沉的城市里最快乐的人。

“不要冲昏头脑！”赛门铁克老头告戒这两个年轻人。

“你品尝过爱情的滋味吗？”年轻人反问。

老头茫然的摇摇头，他甚至连爱情是什么都不知道，这有什么奇怪，城里只有奥菲斯和温麦蒲懂的。

“真是奇怪，人们都喜欢听你唱的歌，可他们竟连里面的意思都没搞清楚。”奥菲斯总是会问。

“这个嘛，我也没明白，不过我想可能是他们太守规矩了吧！叫做什么就做什么！”温麦蒲回答。

“规矩，是谁定的，谁有这么大的权力，可以指挥我们该做什么不该做什么？”奥菲斯认为关于这个世界温麦蒲知道的要比自己多，所以他总是以提问者的身份出现。

“神！他创造了一切！包括我们！”温麦蒲认为奥菲斯可能不会理解这句话。

“那他怎么对我们这么不好，难道他不知道我们本可以过的更快乐吗？是为了他自己，那个神一定是个无比自私的家伙。”奥菲斯忿忿不平，这让温麦蒲大吃一惊，她从没敢怀疑过神。

“温麦蒲，听我的，让我们开始新的生活！摆脱束缚的，真正属于我们自己的生活。”奥菲斯紧紧的拉住女孩的手，眼睛里露出灼热的光芒。

“是，是什么？”温麦蒲又喜又怕，她觉得眼前的奥菲斯突然间变的成熟了，更有魅力了，他有勇气承担起自己的责任——为两人共同的幸福而奋斗，这以前只在歌词里出现过，是温麦蒲所一直奢望的，没想到会来的这么快，让她觉的自己是毫无准备。她竟怀疑这是不是幻觉，一个刚才还不住问傻问题的小伙子怎么一下子就说出如此有震撼力的话，把女孩的心震的剧烈跳动。

“我们可以干自己想干的事！你可以到我家来，我也可以去你那！要不我们就住在一起！对了，结婚，是结婚。”奥菲斯越讲越激动，他把心爱的女孩紧紧搂在怀里，头一次有了成就感。





“这，这太冒险了吧？”温麦蒲依旧有女孩天生的胆怯。

“不要害怕，他们不敢对我们做什么！”奥菲斯对自己的贵族身份很有信心，他原本憎恶过这个身份，但现在看来，还需要靠此来保护自己脆弱的爱情。

听的一旁的赛门铁克大叔老泪直流，不是因为他被这伟大的爱情所打动，而是经验告诉他，这两个可爱的年轻人以后的生活一定很艰难，他为自己要见证一场悲剧的全过程而伤心。老头无法预料悲剧的结果是什么，即使知道，他也无法说服这对男女。他爱温麦蒲，像温麦蒲的歌里唱的关于父亲爱自己孩子那样，渐渐的，后来这爱里也接纳了奥菲斯。“可怜的孩子！”他发出一阵叹息。

7

接着，两人就不再满足于偷偷摸摸的小打小闹了，他们可以在大庭广众下热吻，至于结婚，难度应该更大，奥菲斯有一次差点混进了女孩住的Ｄ区，只不过在最后无法逾越的高墙和戒备森严的关卡挡住了他的去路。奥菲斯想把温麦蒲留下来，但意识到这等于是让女孩独自承担风险，于是暂时打消了这个念头。他试图通过自己的影响力或者是贿赂来达到目的，可这也是徒劳的，数不清的眼睛在监视着这个城市，他无法搞掂这一切，何况事情已经搞的沸沸扬扬，所有的人都向他们投来怪异的眼神，这时，原先的保护伞——赛门铁克老头也扛不住了，他毕竟首先是这座城市的保卫者。一天，老头奉命带着手下人进行全城搜查，因为就在这天，奥菲斯和温麦蒲不见了踪影。他俩是私奔了吗？是又能怎样？他们能逃到哪去？要知道，这个城市几乎是封闭的，只有一条小小的通道连接着未知的外界，而那条通道窄的甚至无法让人伸进自己的胳膊。

最后，两个人被找到了，被塞进监狱单独关押，并接受审讯。两人在审讯官面前表现的很老实，只是为了能尽早与自己的心上人见面。奥菲斯并没有因为自己的贵族身份而受到优待，这让他更担心温麦蒲的处境，因此，在几个凶神恶煞的家伙许诺只要在永不再犯的保证书上签名就可以与爱人见面时，他毫不犹豫的答应了。出了监狱，他立刻见到了温麦蒲，两人都好，都是第一时间在保证书上签了名，但保证书算什么！对于热恋中的人来说，通过说谎来保卫爱情是被允许甚至应该被提倡的，只有未经历过爱情的人才会愚蠢的认为一张纸就能束缚住他俩。

但是很快，奥菲斯和温麦蒲发现自己的行动被限制了，也没被安排上班。赛门铁克大叔帮不上忙了，两人之间的联系只能通过一两个叫不上名的好心人时断时续的传递。

过了几天，奥菲斯在信里得知，温麦蒲领到了许多新发的东西，包括好几套漂亮的衣服，她又能登台演出了，奥菲斯按捺不住激动给温麦蒲回了信，说自己也受到了类似的待遇，还被安排去进修，看来情况并不怎么糟。

相见的日子，两人在大厅里简直快认不出对方。

“天哪！你成阔小姐了！”奥菲斯上下打量着，“可不要把我甩了哦！”

“你也不是吗？更神气了！”温麦蒲学着奥菲斯的样。

说完，是长久的寂静，两人默默的看着对方的眼睛，在那里，他们都看到自己的影子，幸福的泪水止不住的流淌下来。

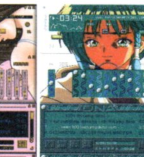
经历了这件事，奥菲斯和温麦蒲都明白，自己的力量是多么的单薄。回到大厅，他们没有见到赛门铁克大叔，谁都不知道他究竟去哪了，再没有人能理解他们，至于获得帮助更是妄想。在布告栏里，贴着美蝶葡莱尔小姐宣布与奥菲斯断绝关系的文书，奥菲斯看后，笑了笑："至少今后我不会以她为耻了！"

8

看上去，两人都像换了个样似的开始正正经经的埋头工作，就在周围人以为他们变老实时，奥菲斯却在私下进行着一场危险的交易。

这样的生活他怎么能忍受？他愿意用自己的一切做次赌博！









赛门铁克老头走了以后，城里出现了几张鬼鬼祟祟的生面孔，奥菲斯知道他们不是好人，但却神通广大，至少在实现自己的愿望方面。

奥菲斯联系到其中一个家伙。

"如果能让我和温麦蒲小姐永远呆在一起，什么要求我都能答应！"

"什么要求都能答应？"那家伙一阵狞笑。

"真的！我的全部财产都可以给你！只要你能让我们在一起！"

"你的东西正是我所需要的！不要后悔！"

奥菲斯没有犹豫，他愿意抛弃荣华富贵。

"不过，要是一下子把你的东西全给我了，太危险了，我会很快被发现的，所以，这些东西名义上还应是你的。"

"你怎么办都行！"奥菲斯顾不上一切了，确实，他已经被这轻易获得的成功冲昏了头脑，他开始做起美梦来。

"好吧！以后我就住在你那了。"又是阵狞笑。

交易达成了，肮脏吗？为了爱情，奥菲斯没有去想这么多。

9

关键的时候就要来了，奥菲斯焦急的站在大厅门口，他在等温麦蒲，突然，一只大手重重的压在他肩膀上，把他吓了一跳。"小子，你在干什么，还不回位置上去！"

奥菲斯听的有点耳熟，回头一看，是赛门铁克大叔，他高兴地喊着他的名字。

"快给我回去！不然我对你不客气了！"赛门铁克大叔眼露凶光。

"怎么了？"奥菲斯不解，他乖乖的坐在椅子上。

不多久，女孩跑进大厅，她显然也看到了赛门铁克大叔，正要惊喜的上前拥抱，却被老头粗暴的推开了。奥菲斯忙上前去搀扶差点摔倒的温麦蒲。

"他不是赛门铁克大叔！他不是！我知道！"温麦蒲脸色苍白，喃喃的说，"你看他的眼睛！"

赛门铁克大叔被洗脑了。

"不要害怕，不会轮到我们的，我们马上就要自由了！"奥菲斯安慰的说。

"真的吗？我真的害怕！这些日子，我一直担心！我担心我们以后见面会如同陌生人一般，我担心你会变的像美蝶葡莱尔小姐那样！"女孩哭了。

"不！结束了！要结束了！这一切都要结束了！"奥菲斯看到一个鬼鬼祟祟的身影一闪而过，很快就消失了。

警报声大作，大厅里一片混乱，奥菲斯急忙拉着女孩跑到外面，办公大楼着火了，奥菲斯工作的那层烧的最厉害。看来，奥菲斯这下真的用不着上班了，

纵火犯溜到他俩身边，甩下一串钥匙："快住到二街区十一楼去，不要出来，里面什么东西都有，够你们挺一段时间。他们奈何不了你们的，等风声过去后，你们就没事了！哈哈！"

奥菲斯和女孩就跑进了那幢楼里，这里确实被动过手脚，外面的警察硬是拿他们没办法，一连几天都只能傻傻的在外面守株待兔，再过几天，他们好像连最后的耐心也没了，在一个漆黑的夜里，他们悄悄的撤走了。

奥菲斯又等了两天，判断这确实不是设下的陷阱时，在一个早晨带着女孩溜出那幢楼。一路上，死一般的冷清，像发生了什么事情，当他们来到办公大楼附近时，看到楼前也是一片空寂。"怎么了！"他们问自己。

很快，他们又发现了紧张搬运过的痕迹。

"重要的东西都搬走了。"女孩说，"是不是放火的那帮人干的？"

"不！他们不会！"奥菲斯一脸的沉重。"这意味着什么？他们抛弃了这座城市？"

"难道是因为我们！"女孩自言自语。

"不知道！"

两人茫无目的地走在城市里，偶尔的会见到人，他们躲在屋子里，隔着窗偷偷往外瞧，看到他俩，马上恐惧的放下窗帘。

"真的自由了！就这样！"女孩好像还没适应。

"对！你现在可以邀请我去你家了吧！"奥菲斯很自信地说。

"那是当然。"女孩被感染了。

他们向着D区的方向走了很久，终于看到那堵高高的围墙，检查站已经消失了，留下的缺口也被铁门封死，这时天已经快黑了，两人很费力的爬到围墙顶上，却又不知该怎么下去，幸好围墙很厚，于是他们决定先在上面休息一下。在这里，他们可以看到这座城市里两个不同的世界，一个奢华，一个简陋。

"怎么！我的王子，还有兴趣到我家去玩吗？"女孩问。

"说好的，怎么能反悔呢！"

天空越来越暗，女孩不由的往奥菲斯怀里钻。

"奥菲斯，我们新的生活就要开始了！有什么打算吗？"

"有！很多，很多！让我们一起想想！"

……

10

一阵寒风吹醒了他们。

"奥菲斯！你看，你不觉得这天空太黑了吗？"女孩使劲摇着奥菲斯，说话的声音颤抖着。

什么都看不见，不过从远处传来一阵"唰唰唰"的声音，好像有什么东西正在靠近。

"温麦蒲，不要看，闭上眼睛！"奥菲斯用手遮住女孩的双眼。"给我唱首歌吧！"

女孩不吭声。

"温麦蒲，你睡着了吗？"

"一个女孩，一个男孩，他们一见钟情……"女孩低声轻吟。

城的那边，有人在哭喊、诅咒，"唰唰唰"的声音越来越响，一些房子开始着火了，可以看见四处逃窜的人。

"温麦蒲，你会原谅我吗！你知道都是我的错，我不该那样做。"

没有回答，只有歌声。"男孩等在树下，手中拿着献给女孩的花……"

像有一道无形的铁墙正在推进，所到之处，一切东西都灰飞烟灭。

"是那对贱人害了我们！"这是一个刺耳的声音，奥菲斯听的出，那是美蝶葡莱尔小姐在哭喊。"看他们干的蠢事，把我们都害了！哦！神啊！万能的神啊！宽恕我们吧！"接着就听到一声汽车撞击到围墙的巨响，再也没有那个女人的声音了。

"或许这些……只发生在……歌里面！"奥菲斯哽咽着，他死死抱着女孩。

"男孩和女孩手拉着手，他们要去海边，去看美丽的大海……"

"唰唰唰！"奥菲斯似乎能看到那吞噬一切的恶魔，他闭上了眼。

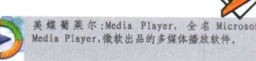
"相信我，温麦蒲！但我不后悔，如果能重来一次，我依旧要爱你！"

"唰唰唰！"

"继续唱，这只是一场梦……不要怕！"

"男孩和女孩坐在海边，发誓永远在一起！"两人同唱了最后一句。■

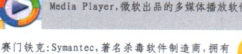
出场角色简介



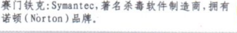
奥菲斯：Office，全名Microsoft Office，微软出品的行销全球的办公软件。



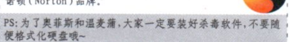
温麦蒲：Winamp，世界上最流行的多媒体播放软件。



美蝶葡莱尔：Media Player，全名Microsoft Media Player，微软出品的多媒体播放软件。



赛门铁克：Symantec，著名杀毒软件制造商，拥有诺顿（Norton）品牌。



PS：为了奥菲斯和温麦蒲，大家一定要装好杀毒软件，不要随便格式化硬盘哦~

采访夜惊魂

文 / 甲鸟

我悠然扣开打火机，火苗一扫周围的黑暗，清凉的烟味灌满喉咙，在双肺中过滤，直到蒸汽般白色的烟雾从鼻腔喷出后，我的大脑才得到满足的享受，“老板，冲一包方便面！”我沙哑的喊着。

“咣~”墙上脏兮兮的壁钟响了。凌晨1点，这是我连续第6个在网吧中度过的1点，打破宿舍上铺阿牛5个的记录。我拍拍膨胀了的头皮，继续战斗。“咣~咣~”这么快就2点了，不对啊，不是壁钟，是敲网吧铁门的声音。老板战战兢兢的拉开门，是两男一女，领头的中年男子捞起袖子径直向我冲来，我吓得站了起来，还好他在我面前站住，一下拎起旁边那俩小孩的耳朵，“臭小子，我就知道你们又来玩游戏了！回家去！”一阵惨叫后，网吧恢复安静。

另一对男女走到我身边坐下，小心翼翼从包中掏出一只话筒和一台小型摄像机，我这才发现自己坐的不是地方，何况网吧这么大，老板根本看不见他们在干嘛。还好，他们并没将镜头瞄准我，而是对准了我身后那个毛发散乱的家伙。

“这位先生，可以打扰你一下吗？”美丽的女记者将录音机递到他嘴边。“毛发散乱”用左手抠抠脚丫，右手麻利地敲打着键盘：“什么事？”“你知道网吧不许包夜的规定吗？”女记者的眼神显得很自信，她得到的答案也很自信——“不知道！我只知道我不来这晚上没地方玩。”她先愣了一下，回头看看摄影师就接着说：“啊……那么让我告诉你，网吧是不许包夜的。嗯……你…你打算几点走呢？”“毛发散乱”将一只赤脚踩在椅子上，散发出澡堂大池的气味：“天亮。”

女记者似乎很不甘心，这时摄影师突然将“狙击镜”瞄准缩在一边的我。看我一身学生打扮，女记者顿时觉得找到了目标……柔软的手指轻点我的肩膀，“这位同学可以占用你一点时间吗？”声音充满了磁性。“请问你知道网吧不许包夜的规定吗？”

“我知道啊！这个规定好，尤其是对未成年人好处很多。”

“现在是凌晨一点，你为什么还在网吧上网呢？”她的眼神重新有了光彩。

“因为我是成年人啦，而且我到网吧是下载一些必要的资料的。老板，我的面条呢？”我得叉开话题。

“学校不是有宽带吗？为什么要到网吧，而且什么资料要下载这么迟？”

“因为我要下载一个大型的数据库文件，因为学校网慢……” 我托辞道：“为了节省时间嘛，时间就是金钱，效率就是生命，浪费时间就是图我的财，害我的命，这是鲁迅先生说的。老板，我的面呢？快点！”

女记者听我说完，面部神经微微颤抖了一下，突然夺过我手中的鼠标，灵活的点击了IE浏览器的“回退”键，一大堆“美女”图片顿时跃入屏幕。我赶忙用身体挡住显示器，一边对着他们傻笑几下。



“哈！这位同学，浏览非法网页可是很危险的哦！尤其是在黑网吧，发生火灾怎么办？”她又一次占据主动。

“啊……”我望着天花板想了几秒：“这世上没有绝对的安全的地方，就是美国也有9.11事件。地球在不断转动，人的生命在于运动，说不定出门就被汽车轧死，日本每年都有人吃年糕被噎死的呢！一不留神你我说不定哪天就玩完……”

在女记者瞪着眼睛拿着录音机望着我发呆的时候，我乘机夺路而逃。

出了网吧我就决心再也不包夜了，这事儿让亿万电视观众知道总归不太光彩，还好我有先见之明，我说的那些“道理”和她报道的目的不相符，准被剪掉。但最后意外发现，我的尊容还是被搬上屏幕，不过我的“道理”没有被播出，取而代之的是女记者清脆的声音：

“这位网友接受了我们的批评教育，承认浏览了非法网页并保证这种情况下次绝对不会发生。”■

何必

文 / BlackJ

我还是不能自已，便看了国奥和马来西亚的最后一场比赛。当被对手追平比分后那些年轻的款爷们在场上有气无力地散步时，我觉得爽透了，因为又可以在家中肆无忌惮地使用国骂而不会有人吹胡子瞪眼。听说这些家伙是夜里玩游戏发飙所以白天上了场发蔫，这在我看来就是一再正常不过的事，我们都这样。

这样的球看的太多，便觉中国球迷和中国玩家一样，敢于直面惨淡的人生，敢于正视淋漓的鲜血，这是怎样的哀痛者和幸福者？不过，不要以为他们面对垃圾比赛和垃圾游戏不能获得乐趣，千万不要，知道SM吗？

其实，谁都不是天生的受虐狂，但我也从来不愿意花力气去想，为什么看和玩那些莫名其妙的东西。因为我已经成熟，懒得在理性思考的莫比乌斯圈里像驴一样打转；或者说，答案其实简单，就是因为生命里那些多余的时间需要打发，总得做些什么吧？何苦说什么动机？何必谈什么乐趣？



每天，我都要横穿北京的东城西城，路过从沙滩到西四那条曾被老舍先生赞誉为北京景色最美的街道。然而，狭窄拥挤的马路，神情冷漠的人群，灰暗的故宫城墙，肮脏的护城河水，这一切只能令我在途中熟视无睹，困倦麻木。我很清楚的知道，这个世界，太多的东西已经改变了。当我们不再把春天的花、夏天的爱情、秋天的晴空和冬天温暖的居所当作一种寄托，当我们羞于谈论理想和责任，当我们习惯了惊悚、血腥、变态和暧昧成为娱乐元素的主流，当我们身边形形色色的“恶之花”正绚烂绽放，那么，对一个小小的游戏，又何必去说“为什么”和“怎么办”。

波德莱尔写道：“告诉我，你的心有时可会高飞/远离这污秽城市的黑暗的海洋/飞向另一个充满光辉、碧蓝、明亮、深沉、纯洁无瑕的大海？”我觉得，类似这样的句子可以很方便地被拿来做玩游戏的理由，只是太矫情了，何必呢。■

K文

都是苍蝇惹的祸

文／醉酒狂牛

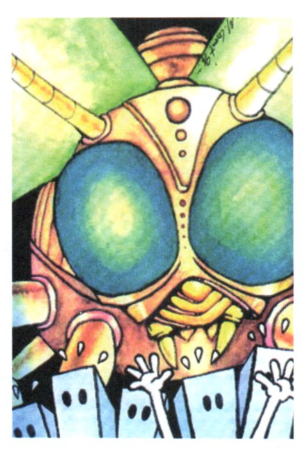
这都是那苍蝇闹的。

前些天抱恙休养，一日从医院食堂打来晚饭，三菜无汤白米饭。颇有些饥了，正欲牛吞扫盘。忽见那麻婆豆腐上乌漆漆一物。满腹狐疑，细细查看，不幸证实了那确是世间最恐惧的物件——一具半熟的麻辣苍蝇尸首，有翅膀作证。于是顿失食欲，虽不至暴走狂呕，也实实的恶心了一回。几日来，凡用餐时节，必要认真验过确无异常，方可入口。麻婆豆腐是不敢再吃了，青菜豆腐尚可，一盘青青白白的，一目了然，异物无处遁形。

托苍蝇的福，自那以后，归心似箭，打针吃药遵医嘱，很快便康健返校了。过了些许日子，麻婆豆腐渐渐也便吃了。

一日泡吧挂网闲逛，QQ上企鹅乱蹦。一友问道："多日不见，干吗呢？耗上A3了吧。"A3?！对啊，怎么给忘个一干二净了。年头里日盼夜盼，没搞到内测账号，郁闷得捶胸撞墙。没成想病来如山倒，再没顾得上，好容易病去如抽丝了，竟然把这茬儿给忘了。

于是急匆匆杀至A3官网，哎吆嘿，这都二次公测了！该冒出好些个顶级高手了吧，得抓紧努力了。申请注册，一开头蹦出个"您反对外挂吗？"反对反对，当然反对了。真不枉苦等这些日子，这阵势不摆明了坚决反外挂么，不错啊。注册OK，切至网络游戏，找找找……有了！点击进入，新手上路喽！一个崭新的圣骑士诞生在科纳多，画面好漂亮啊还能放大放小看头看脚的。哈哈，尝个鲜儿就行了，还是出去上网站看看前辈们的经验心得什么的再来闯吧。出来找啊找啊找，咦？这是？这是！这是……A3外挂?！再一细看，花样还不少呢。



苍蝇！又见苍蝇！一种剧烈的呕吐反应瞬间袭来。我闪。

关于苍蝇，不，关于外挂这玩意儿，可谓仁者见仁，智者见智。甭看不少人恶心它，可好些哥们儿还就好这口儿，把个外挂用的乘手的很。这儿说了，规矩是人定的，不用都不用，要用就大家伙儿一起用啊，你加速我挂机，都不吃亏啊。那边还有有理的，干练级累不累啊，游戏本来就是散心娱乐嘛，到底是我玩游戏还是游戏玩我啊。对，说的都对。这就是一萝卜青菜各有所爱的理儿。别说苍蝇了，蝎子蜈蚣毛毛虫不都还有人爱吃吗，就说苍蝇吧，前些年就听说有人工培育无菌的种了，人家那叫低脂高蛋白。

我也不争什么，那高蛋白啊，是消受不了。先别说非典是不是果子狸吃出来的，就那些个疯牛病口蹄疫禽流感什么的，就害的我好阵子不知肉味儿。只当是胆儿小没见识吧，还是觉得青菜豆腐青青白白的最可口，反正麻婆豆腐是不敢再吃了。

这都是那苍蝇闹的。■

游戏，我。我？游戏？

文／啤酒

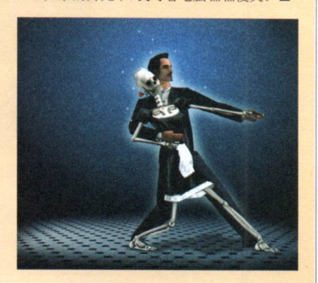
布雷德博里的《火星编年史》是我看过的最浪漫的火星科幻小说。其中有个故事说的是地球人已经改造了火星并定居多年，有一地球人在晚上回家时意外遇到一个火星人。然而，两个人彼此谁也不能碰触到谁。两人大惊，大喊对方是鬼。闹得不可开交。最后还是火星人说道："你看不到我所说的，我也看不到你所说的。你说我们火星人已经灭亡了。可你又怎能肯定我们不会是你们若干年后的未来呢？"

看完后我最大的感觉就是梦幻！如同分不清谁先谁后的火星大叔和地球佬一样，对着屏幕上《模拟人生》中又蹦又跳的小人，我不知自己和他谁更真实一些。我觉得这款游戏完全可以作为未来的死刑替代品，让犯了罪的人通过脑波什么的与电脑相连，成为被操纵的一个模拟人。有人安排他做这做那，让他成为小偷、清洁工、明星、总统，还可以是虚幻中的虚幻，圣斗士、浪客剑心、圣诞老人，以及人们想到的一切。让他去勾引别人的老婆，对着墓碑嘤嘤地傻哭，甚至跳进一个空空的游泳池被摔死。可是，很难说是谁在折磨谁。人们太压抑了，在心理学家看来都极端地变态，心理歪曲。需要极端地发泄，咆哮，假纯，大哭大笑，大喜大悲，大起大落地刺激才是他们追求的。而人类这种脆弱而又懦弱的生物又没有足够的勇气去实施。于是乎，有了游戏，这个虚幻的，光怪陆奇的，天才和蠢材并存的，任何人都能对号入座的，人类历史上最能消耗自己的伟大发明。

其实我自己也不知在游戏里我追求着什么？单纯的发泄？与同伴的比拼？完美的模式？逃离现实？事实上我一直把问题抛在空中。我只想让自己快乐，只想实现自己。如果游戏能把这些带给我，我就进去吧。久了，厌了，自然就会出来。然而在这个大作不断的新游戏时代，我觉得自己就象一条缺氧的鱼，离了水活不了，在没有氧的水里也活不了。战国时列子出行，见到一具百年骷髅，列子说："只有你和我知道你是未曾死，也未曾生，你果真忧愁吗？我果真快乐吗？"（唯予与汝知而未尝死、未尝生也。若果养乎？予果欢乎？）

深夜，我开着电脑，看着《模拟人生》中的小人随音乐扭动。我已经为她安排了一天的活动：娱乐，工作，如厕……只是没有睡觉。她应该陪着我的。也许天才的设计师们应该增加发呆这项活动。使她可以和我一起浪费生命，枯耗自己。而且背景音乐一定要是那首：我能想到最浪漫的事就是陪着你一起慢慢老……

如水的月光下，我对着电脑嘿嘿傻笑。■










光荣的储藏室

文/小刀

在历史策略游戏名门光荣（KOEI）富丽堂皇的名人堂里，金光闪闪的陈列着这样一些我们熟悉的雕像："信长之野望"、"三国志"、"大航海时代"、"英杰传"、"三国无双"、"太阁立志传"……等等。每一个都有超过五代的显赫家史，拥有成千上万的拥趸。不过，瞧，就在不远处的小门——光荣储藏室里，还放着另外一些并不怎么起眼的东西，它们或者由于年代过于久远而被人们遗忘了，或者根本一直就是默默无闻……让我们打开这扇小门，看看这些同样具有光荣高贵的血统，如今却近于失传的作品吧！

独立战争

发售时间：1993年

这款游戏的特征用一句话来形容，就是"三国"（或者"日本战国"）模式的美国独立战争：美国领土最初的十几个州像"三国志"里的地图那样分成一块一块，需要发展生产，提高领地收入。将领们也有"体力""忠诚度"等等属性，彼此带领军队进行战斗，争夺地盘。与三国或者日本战国游戏里诸侯争霸不同的是，《独立战争》里只有两大势力：乔治·华盛顿领导的美军和托马斯·盖茨及其英国殖民军。另外，游戏还加入了不少富有独立战争时代特色的设定，例如增长士气的"阅兵"、发布宣言的"公报"、人物中的"政治家"，以及记载当时历史的"历史年表"等。



美国领土最初的十几个州

与同期的《三国志Ⅲ》和《信长之野望Ⅴ霸王传》相比，《独立战争》在画面的精致程度上不遑多让，游戏系统的模仿也基本到位，那么，是什么使得它未能获得玩家的认可呢？


军队是用将领的头像来表示的


阅兵可以提高人民的支持率

《独立战争》失败有两大原因：首先是陌生的历史背景。相信即便加上大名鼎鼎的华盛顿大人，绝大部分玩家知晓的美国独立战争名人不会超过两只手的指头数目。指挥诸如"詹姆斯上校"或者"蒙特哥迈里准将"之类我们一无所知的人物进行作战，显然是没有什么成就感的。而且，在我们能读到的读物里，他们也不像刘备曹操孙权或者信长秀吉家康这些人物一样有那么多的传奇故事。

其次是游戏模式，诚然，"三国"和"信长"的游戏模式非常优秀，但并非放之四海皆准。在只有少数势力对决的游戏里，显然就不适合这种方式。相信大家在玩"三国志"的时候，也更喜欢从热闹的"诸侯争霸"时代开始，而不是单调的"三国鼎立"。描述两大势力对峙的游戏模式，以《银河英雄传说Ⅳ》为经典，淡化势力间的对抗，让玩家置身某阵营的武将行列，级级晋升，实现个人价值，以此来满足的成就感，才是正确之道。

魔眼邪神

发售时间：1996年

如果说《独立战争》的背景选材还有一定的科学性的话（毕竟美国是值得关注的世界第一强国），那么《魔眼邪神》以"爱尔兰神话"作为题材就有点匪夷所思了。在这款游戏中，无论时代、人名、地名对我们来说都是陌生


选择你要扮演的部落首领，可惜一个也不认识


在这块地方发展生产

每个部落首领在月底都要向太上皇——邪神巴罗缴税

与邪神的税务官开打

的，你要带领十几个名字古怪爱尔兰部落中的一个，统一爱尔兰，最后与统治这片国土的邪神巴罗决战。其实，我们完全可以把它作为一个魔幻背景的游戏来玩，事实上，无论是日本或者中国玩家，想找到关于爱尔兰这个欧洲小国的历史或神话资料，都是极其困难的，这也就导致大家难以对它提起兴趣。我很怀疑光荣是想用《独立战争》或《魔眼邪神》这样的作品进入欧美游戏市场，因为让亚洲玩家投入那些陌生的时代去游戏真是太难了。

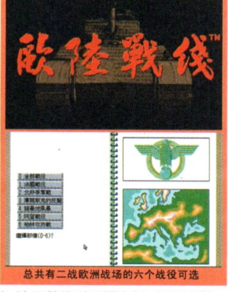
不过，每一款储藏室里的游戏也都有其独特的地方，《魔眼邪神》的游戏模式不同于以往的同类作品，很有点经营建设类游戏的味道，你的部下将领站在一块四方的领地上，开发、采矿或者放牧，将其变得富饶，执行任务的部下将领和建设成果（甚至包括那些牲畜！）都会直接体现在游戏画面上，而不仅仅是数字表现，这种模式在后来的《水浒传之天道108星》中得到了发扬，不过很遗憾，这两款作品市场表现都不佳。

另外，将领（在这款游戏里他们被叫做“勇士”）都有自己的级别和职业（例如战士、巫师等），使他《魔眼邪神》看上去像一款欧美味道的奇幻游戏。比较有意思的是，每个部落首领在月底都要向太上皇——邪神巴罗缴税，它的税务官拿走你不少珍贵的出产，所以当你的勇士实力发展到可以痛扁它的税务官时，你会感觉到特别的快意。

欧陆战线

KOEI 发售时间：1994年

虽然《欧陆战线》是经典游戏题材与历史策略游戏名门的黄金组合，虽然它拥有当时所有流行平台的版本：MD、SFC和PC，但它仍然不能算一款成功的游戏。《欧陆战线》最大的问题在于它在设定游戏操作时，过于强调“真实性”在策略游戏中的分量，而忽视了游戏性的因素。例如它模仿真实的军队建制，在师团下设联队、团、工兵团、补给团等等，看起来非常之“专业”，但是游戏起来会觉得操作繁琐，战斗也不够直观。时间设定以“小时”为单位，这固然接近战场实际，但是这样一场现实中历时月余的战役在游戏里就要花上好几个小时——这显然是长得有点过分了。



总共有二战欧洲战场的六个战役可选

虽然游戏操作的“真实性”给《欧陆战线》造成了致命伤，但它在资料上的“真实性”还是值得称道的，盟军和轴心国军的将领们：蒙哥马利、艾森豪威尔、巴顿、隆美尔、龙德斯泰德……这些我们在二战电影和书籍中看到的熟悉名字，都会出现在游戏里，你可以任命他们为师团长或者参谋；而且，游戏的作战地图完全按照当时的情形绘成，笔者曾考据过，连一些人口不过万余的小镇，在地图上位置都相当准确（遗憾的是地图太小，看起来非常费劲）。



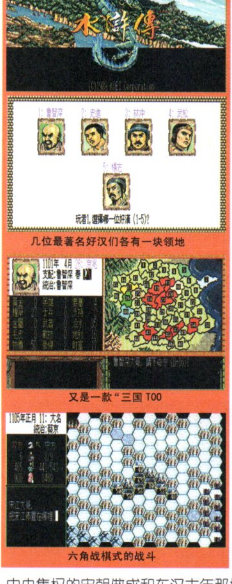
德军名将都在我的名单上

部队建制复杂导致操控不便

现在回想起来，《欧陆战线》的失败与另一个著名的二战游戏系列“近距离作战”很相似，两者都是为了真实性而抛弃了游戏性。反观那些比较成功的二战策略游戏作品，譬如“大战略”，虽然简单，但是有趣。所以，笔者觉得，真实的历史对于历史策略游戏而言，只是作为一个背景的存在，它的作用满足玩家的成就感，如果可以刻意的想去“模拟重现”历史，就失去了制造游戏的本来目的了。

水浒传

KOEI 发售时间：1989年



几位最著名好汉们各有一块领地

又是一款“三国 TOO

六角战棋式的战斗

在光荣的储藏室里，《水浒传》和《水浒传之天道108星》证明了光荣挑战“水浒”这个题材的两次铩羽。在早期的《水浒传》里，梁山好汉们的故事也被做成了一个类似“三国志”和“信长之野望”东西，从游戏方式上看，它很接近于同期的“三国志”。几位最著名好汉们——晁盖、鲁智深、杨志、史进等每人各有一块领地，割据一方。然后也是通过治理发展生产，通过战争夺取新的领地。这显然不符合“水浒”的特征，因为这些占山为王的好汉们势力绝对没有大到控制一州一府的地步。而且比较好笑的是，由于除了好汉们占据的州郡以外，地图上还有大片属于宋朝的土地，于是《水浒全传》里的数量不是很够的反面人物们就被“突击提拔”，连微不足道的祝龙祝虎这样的小角色居然也成了管理一方的封疆大吏。另外，为了方便流亡的好汉们“举义”，还有不少州郡居然是“空城”。为了套上“三国”模式，制作者力图把一个繁荣的中央集权的宋朝做成和东汉末年那样的乱世，看来实在是有点力不从心。

值得一提的是，《水浒传》的战斗是六角战棋式的，这在光荣的游戏里还属比较少见。

水浒传之天导108星

发售时间：1997年


可以选择一块好地方起兵
收集齐108条好汉很不容易
山寨经营模拟游戏

如果要给《水浒传之天导108星》定个性的话，它可以被叫作“山寨经营模拟游戏”，因为玩家在这款游戏里的主要任务就是把一块荒凉的山地建设成繁荣的经济军事堡垒，以抵抗不断入侵的官军或其他势力。麾下的好汉们绝大多数时间都是在地图上开垦、打渔、开店等等。战斗的成分很少，也非常简单。所有的建设和战争都在同一张地图上表现出来，颇有点即时策略游戏的味道。

虽然《水浒传之天导108星》也是只有一代即止，但是相比它的前作《水浒传》，已然是大有进步了，很多游戏设定专针对“水浒”特点，例如通过种种手段——招募过路者或作战擒获——一个一个的收罗来自于四面八方的好汉，与《水浒全传》里的描写就非常类似。不过收集齐108条好汉实在是非常困难的事情！另外，由于水浒好汉们大多出身劳动人民，所以让他们按照自身特长去搞生产建设也就显得合情合理了：让阮家兄弟去捕鱼，让孙二娘夫妇去开酒店等等。还有一些小的细节，例如“围猎”“喝酒”“义结金兰”等，也是突出“水浒”特点的东西。

可以说，《水浒传之天导108星》是光荣储藏室里最值得惋惜得一部作品，它所使用的游戏模式从《魔眼邪神》开始，在本作中得到发扬，只要再略加改进，就能成为一套长期使用的引擎。这个模式没有被系列化的发展下去是玩家和光荣两者的损失。至今记忆犹新的是，那些绘制得很精致的小人们在山寨地图上忙忙碌碌的景象……

伊忍道

发售时间：1993年

《伊忍道》是储藏室里发光的经典游戏之一，也是光荣少有的早期RPG作品。故事情节是日本战国时期，一个年轻的伊贺忍者XX（因为名字可以自己取，这在当时很罕见哦），受爷爷的嘱托，去打败邪恶的魔王织田信长。和所有那个年代的日式RPG一样，游戏系统简单的出奇，人物只有体力和法力两个属性，不过人物能力方面，也有了“术”（忍术）和“特技”（必杀）的划分。



名字可以自己取，这在当时很罕见哦

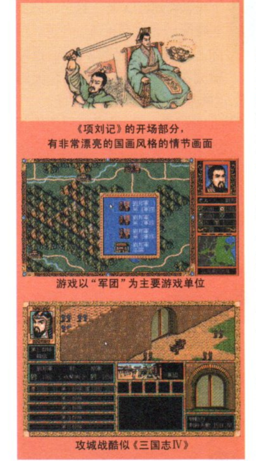

画面非常之简单

那时的RPG主要出彩之处都在于剧情，虽然《伊忍道——打倒信长》繁体中文版的翻译比较糟糕，但是仍不能掩盖游戏出色的剧情，至今不少老玩家仍能津津乐道的谈起它。它的作战方式也是RPG里比较奇特的，虽然是踩地雷式的遭遇战，不过一开战就会进入一张小小的地图，主角可以在上面走格移动，攻击敌人，看起来有点象简化了的《金庸群侠传》。看来，即使在RPG里，光荣也不肯放弃它的策略游戏偏好呀！画面水准和同期的《水浒传》、《三国志》一致，不过比《独立战争》略逊。

事实上，《伊忍道》算是光荣向RPG领域的一次比较成功的进军，但是不知为何，此后很长时间，除了《古事记·神の大地》等少数作品外，基本没有RPG的出产（只是在SFC上出品过复刻版的《超级伊忍道》）。不过类似于《伊忍道——打倒信长》这样RPG与SLG结合的道路就一直走下去了，于是后来有了鼎鼎大名的“大航海时代”和“英杰传”。

项刘记

发售时间：1994年


《项刘记》的开场部分，有非常漂亮的国画风格的情节画面
游戏以“军团”为主要游戏单位
攻城战酷似《三国志Ⅳ》

1994年，光荣的两大系列“信长之野望”和“三国志”都步入成熟期，但是，一直以来固定化的战略游戏模式也为它们更长远的发展带来危机，于是，开发出一种新型的战略游戏模式就成为了迫切的需要。《项刘记》很不幸的成为了这个需要的牺牲品。与《独立战争》一样，《项刘记》表现的楚汉争霸也是两大势力对局的历史时期，所以不适合使用“割据势力”的模式，于是乎，它采用了一种以表现军事为主，忽略建设的新方法：游戏以“军团”为主要游戏单位，主公和将领们组成了一个个的军团，地图上没有明确的势力边界，双方势力呈犬牙交错状，军团移动于其中，占领一座座的城市。这比较符合当时的实际：例如历史上刘邦的军队就主要分成其亲自率领的军团和韩信军团两部分。而在四年的楚汉战争中，也并没有什么太多建设方面的内容。在表现具体作战上，《项刘记》也颇具新意，采用了第一人称视角（注意！第一人称视角！），敌军就面对面站在你的面前，你可以发布各种指令进行攻击，尤其是那些箭冲着敌人飞过去的时候，很有临场感哦。

《项刘记》带来的新战略模式操作简便，但是遭到大多数习惯了“信长之野望”和“三国志”系统的玩家抵触，他们都觉得这种方法难以适应，不易上手，而且战斗画面也不够气势，于是，《项刘记》输给了传统的力量。当然，背景历史时代的生僻也是导致《项刘记》失败的原因之一。在《项刘记》的开场部分，有非常漂亮的国画风格的情节画面，细腻程度堪称一时之冠，到现在笔者仍然对此印象深刻。

航空霸业

发售时间:1995 年



选择北京为基地的话，就是"中国民航"

在五十年代，中国只能购买苏联飞机，这与史实相符

日文名《エアーマネジメント》，前后共有两代，但是国内玩家接触的比较多的是繁体中文版的二代产品。大家第一次认识到，原来光荣游戏里不只有群雄争霸、烽火连天，居然还可以开航空公司。不过，即使是一款开航空公司的游戏，光荣也把它做得非常之有气势：朝阳中，一架大型客机升向蓝天，展开了游戏的序幕，而后铺开的一张满屏世界大地图，让做惯了诸侯大名们的光荣 FANS 们一下子又热血沸腾起来。这次大家不再是要攻城略地，而是要把自己的飞行航线遍布全球。这里得到的成就感可不比统一天下来得少，尤其是那动辄上亿美元的交易数额让大家兴奋不已……

当时欧美和中国都有一些出色的经营模拟游戏，如国外的《运输大亨》和国内的《世纪末商业革命》等，但是系统都比较复杂，难于掌握。而《航空霸业 II》则简单的多，略有 SLG 经验者可以马上上手，说起来，《航空霸业 II》应该是不少国内玩家的经营模拟游戏启蒙作品。而且，外观的精致也值得称道，相比同期流行的金山同题材作品《中国民航》，它在画面上远远领先后者。在这款游戏里，光荣考据的严谨态度再次得到体现，每架飞机的性能指标、每座机场城市的基本参数，还有随着时间的推移，全球各大政治经济军事事件，都和现实完全吻合，并对游戏的过程产生影响。

这个系列后来出产过一款 WINDOWS 版产品——《航空霸业 96》，内容与《航空霸业 II》相当，据称"画面质量得到本质提升"，但就笔者个人观点来看，带有点 3D 味道的它并不如《航空霸业 II》的画面那样细致悦目，而且这个版本未有汉化，故国内接触者寥寥。此后，除了"马场大亨"系列以外，光荣不再有经营模拟游戏作品。

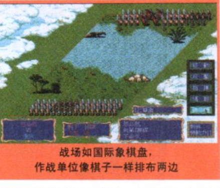
元朝秘史

发售时间:1993 年

成吉思汗的帝国也是一个光荣怎么也做不好的题材，"苍狼与白鹿的传说"在一片嘘声中勉强撑到四代，还是 OVER 了。而 1993 年的这款《元朝秘史》还算是成吉思汗帝国题材游戏中比较像样的一款。它将历史模拟游戏玩家的野心扩大到最高——在 13 世纪的全世界范围内争夺霸权，地跨亚欧非三大洲。多民族、文化的同台出演是这款游戏最大的特征，那些陌生的王朝、帝国、帝王的名称让大家耳目一新——中国只是其中不大的一份子了，不过，你甚至可以领导虚弱不堪的南宋王朝来征服世界哦！游戏的战略地图非常有趣，是有透视效果的——你就像站在一个大沙盘的前面。


在 13 世纪的全世界范围内争夺霸权

战术地图上的部队


战场如国际象棋盘，作战单位像棋子一样排布两边

战斗方面，《元朝秘史》很像《三国志Ⅳ》，部队是一个个小三角，在一张不大的地图上移动，一与敌军接触就进入交锋画面。交锋画面是俯视斜 45 度角，战场如国际象棋盘，作战单位像棋子一样排布两边。如前所述，《元朝秘史》中包含了三大洲的各种民族国家和文化，所以兵种类型也是五花八门，从欧洲的骑士到印度的象兵。在设定中，蒙古骑兵几乎是最强的兵种，当然价格也相对昂贵。在《元朝秘史》中给笔者留下最深印象的是"商人"设定，依靠粮食差价来致富实在是太简单了，这使得游戏的策略性下降不少：你甚至可以不用怎么搞建设，就能用倒买倒卖赚来的钱武装起一支大军。

总体来说，这款《元朝秘史》是一款中规中矩的作品，没有太大的革新和失误，所以人们很快也就记不得它了……

源平合战

发售时间:1994 年


日本民俗风味浓厚的《源平合战》


《源平合战》的用色相当华丽


在游戏中的巨大的人物半身像，更是前所未有

在储藏室里，最高贵的作品当属《源平合战》，虽然在游戏系统上看，它只是一个小品级的作品，而且源家和平家大战的历史，除了日本人以外，别国玩家都不甚了解。但是，从画面表现来看，它超越了同时代的一切光荣作品。以前经常听到赞叹《三国英杰传》将 16 色画面做到极致，但是若与同为 16 色画面的《源平合战》相比，《三国英杰传》就只好用"简陋"来形容了。《源平合战》的用色相当华丽，仅仅 16 色就创造出一种金壁辉煌的感觉，而游戏界面的每一处细小地方都有复杂精密的花纹，令人仿佛置身于《源氏物语》描写的豪华宫室当中。在游戏中的巨大的人物半身像，更是前所未有。而那幅精致的日本沙盘地图，甚至让人有抚摸把玩的冲动。经历过《源平合战》以后，在光荣游戏里，再也没有找到过当年那种为豪华而震惊的感觉了。游戏的古典丝竹音乐也是相当成功，在那个电子音乐"呕哑嘲哳难为听"的时代，简直可以说是一个奇迹。从它的外在表现来看，无疑应该是一个辉煌系列的开山制作，但很可惜，这款作品并没有续作，而且也没有中文版本，想要玩到它的朋友，只有去装那个烦人的日文 DOS 系统了。

本文提到的储藏室作品只是为中国玩家熟悉的一部分，其他类似的日本版游戏还有一些，限于篇幅，就不一一介绍了，虽然储藏室里的作品没有名人堂里的大作们那样光芒闪耀，也没有续作来为它们"延续香火"，不过，它们也是光荣历史策略模拟游戏发展史的见证，有的是勇敢但失败的尝试，有的是生不逢时，其中很多游戏创意和元素至今仍然值得发掘。万不可用"成王败寇"的眼光来轻视它们呢。■



江湖人，走侠义道

小议武侠游戏文化渊源

文 / 天丝





前不久在网上看到一个批评武侠游戏太多太滥的文章，虽然这种文章每天都会从大大小小的论坛里冒出来，但因为是出于我认识的一位玩家朋友之笔，所以有点特别的印象，一时竟忘不了。既然忘不了就找他谈谈吧，可惜的是他在QQ那边的回答对我并没有启发，还是那些陈词滥调，归咎原因，无非是不小心被某个武侠游戏恶心了，吐得一塌糊涂后，跳出来写点东西，出口恶气。

我于是很不解的问，说武侠游戏“烂”尚可理解，说武侠游戏太多就完全没道理了，难道玩家也和这些烂游戏的策划者一样有坐井观天的好心情，认为这个世界除了自己就没有别的男人或女人了？那位兄弟在QQ上留下一串句号后，我们的对话陷入了沉默。

武侠游戏该是一个什么样子？什么才是真正的武侠游戏？他给我留下两个问题，然后嘿嘿地偷笑着等我回答。

我脑袋里先是闪过了江湖、武功、帮派、快意恩仇……金庸、古龙、梁羽生……这些名词，之后便一片空白。看过那么多小说，玩了这么久的游戏，却在这样的问题面前，有些丈二和尚的感觉。是啊，这武侠，究竟是个什么东西呢？

PART1. 儒道墨三大家滋养的侠文化

记得我非常敬服的梁启超先生，在他的《中国之武士道》序言里有一句很豪快的句子：“中国民族之武，其最初之天性也”。任公的意思是说中国人有很悠久的尚武传统，打从有中国人的那一天开始，尚武精神就已存在。

确实据史书记载，早在先秦时期，我们的祖先就是一个非常强悍勇武的民族。在古代神话里面，氏族间陈兵互伐非常普遍，那时的人们气冲牛斗，彪悍无敌。《山海经·海外经》记载：“刑天与帝至此争神，帝断其首，葬之常羊之山，乃以乳为目，以脐为口，操干戚以舞”，上古炎帝旗下的这位旷古奇人，就算被黄帝爷斩去首级，也决不放下手中的武器投降。而更有名的水神共工，在战败后竟一怒而以头触不周之山，成为中国破天第一人。

我们这些响当当的祖先尚武的传统往下传到春秋战国时期，由诸子百家争鸣，得以更加深入人心，其中影响最大的当数道家、儒家、墨家的学说。

以仁德怀天下的孔夫子对尚武很有感情，大力主张“六艺”——“礼乐射御书数”，看重人才的全面培养，并鼓励有教无类，提倡私学，给了民间侠士学习大雅知识的机会，让行武之人也明侠义之理。《三国志》记载关二爷喜读《春秋》（一说春秋为六艺之一），也是古风习染所至。

孟子将孔子儒家思想更进一步归结为五德——“仁义礼智信”，以“富贵不能淫，贫贱不能移，威武不能屈”教化天下义士修德自律。孔孟的儒家思想对后世侠文化的发展有很大的奠基作用，大凡忠勇侠士都依此作为自己为人处事的信条。

而道家始祖老子创立的道家学派比儒家发展要更早，老子小国寡名、无为而治天下的唯美思想与当时侠士一心入世的功利氛围格格不入，而显得不实用，并没有一开始就得到很大范围的流传，不过其天人合一的修为思想对后来民间武功的兴起起到很大的前瞻作用，不过这是后话。

出身平民的墨子创立墨家，并以“兼爱非攻”严格要求自己的门徒，其门徒为侠义可以“赴汤蹈刃，死不旋踵”，大行无为之道，才使得道家的影响力昌盛起来。《吕氏春秋·尚德》中有记载：墨者钜子孟胜和楚国贵族阳城君私交深厚，阳城君便拜托他守卫自己的封地。后阳城君因参与楚国内乱而出逃，楚君决心用武力收回阳城，此时孟胜手中的士卒根本不能抵抗楚君的大军，但为不负阳城君所托，他决定以死谢罪。他的弟子徐弱极力劝阻，认为这样死去毫无价值。孟胜答道：“吾于阳城君，非师则友也，非友则臣也。不死，自今以来，求严师必不于墨者矣，求贤友必不于墨者矣，求良臣必不于墨者矣。死之所以行墨者之义而继其业者也。”深受感动的徐弱很惭愧自己的言语，先行自决于老师面前。此战斗中，与孟胜共同殉难的墨家弟子近百人。

墨家门徒严以自律与当时战国诸侯重才轻贤之间的反差极其之大，这也使得墨家的行为深得民众的支持，孟子曾说：“杨朱、墨翟之言盈天下，天下之言，不归杨则归墨。”墨家的广为流传，使得本只流传于江湖走卒中的侠道开始被仁人志士所推崇。

墨子对武侠文化的发展起到很关键的推动作用，这点包括一直反对儒忠的鲁迅在其《流氓的变迁》中也肯定“墨子之徒为侠”。

从上面三大家的主旨思



想不难发现一个共通的地方，就是中国人的这些思想先哲都很注重个人品行的修为，德是儒道墨三家人文思想的核心，让尚武之人的明理自然可以减少无谓的杀戮，这样就可以求取天下的太平大凡就是他们的出发点。而武道之德就是侠义，这个正是下面要说的。

PART2. 侠义乃武侠之本

中国人眼中的侠，其实就是早期这些英雄的代名词，这些英雄有一个共同的特点是重侠义轻钱财。司马迁有语赞侠："言必信，行必果，已诺必诚，不爱其躯，赴士之厄困，既已存亡死生矣。"汉朝末年我们耳熟能详的"桃园三英"，一诺重千斤，致死不渝，被罗贯中神化的关二爷更成为中国千古侠义的代表，永居庙堂，可见侠义在中国传统中的地位，当然这和上面提及的主流人文思想对侠文化的传播所起到的铺垫是分不开的。

不过这仅仅还只是推动侠文化发展的一个原因，更重要的是中国多年的历史环境。

中国是个多灾多难的国度，在其几千年的发展历史里，战乱的日子就一直没有停止过，民众渴望有贤明的君主来使自己过上安定的生活。但几千年的封建制度严格地按血统和地位束缚着人们，那些有才华、不甘被压抑的英雄，要想出道行大义，除了从仕以外，在那个没有公理只有私刑的年代里，就只有靠自己的双手来维护自己的尊严和权利了，而儒道墨思想正是他们行动的思想升华。曾被毛泽东大大书写了一笔的"人不犯我，我不犯人，人若犯我，我必犯人"，就是中国人行为规范中最基础、最直白的内容，而支撑侠文化的武侠和江湖正由此而生，并依此而盛。

侠义作为中国武侠文化的根本，是中国文化的一个重要的组成部分。古语云："有中国人的地方就有江湖"，盖莫就是说这个道理。但什么是真正的侠义？对侠文化成长影响至深的道家大法中一再重申：无为至上。侠义关键并不在锄强扶弱，而是用侠义来自律，此正所谓"君子有所为，有所不为"。唐朝名相李德裕在他的《豪侠论》中称"义非侠不立，侠非义不成"，正是对真正侠义的一个很有说服力的注释。

"道可道，非常道"，老子在几千年前的教导，对如何行侠仗义就已经说得非常透彻。做成一件对国对民有意义的事情，并不用刻意在乎形式，只要为义而行侠、以侠行义，都可以接受。当然侠义不仅仅是一种行为，它也是一种理想，一种饱含着梦幻与荣光的意志。老子的"上善若水，水善利万物而不争，处众人之所恶，故几于道"，则是对行侠仗义理想状态的唯美追求。江湖人行侠义道，很多时候的关键也就在于江湖的这种人文魅力。

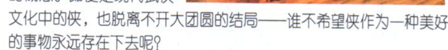
于是，中国人的心里总有一个理想：在呼天不灵时自会有人替天行道，在叫地不应时自会有人代地执法，在执法不公正、在合情不合理时，自有人横空出世代行公理、救苦救难。这种无上的理想就是"侠义"。

快意恩仇，仗义行天道，何等正气；轻生重义，一诺重千金，何等豪迈；武功盖世，剑出不空回，何等潇洒；横行长街，浪迹走天涯，何等逍遥。让我们敬仰的持侠义者，其言其行自是我们学习的楷模。

PART3. 万世江湖莫不重一个侠字

北宋文学家范仲淹在其《岳阳楼记》中有："居庙堂之高，则忧其民；处江湖之远，则忧其君"的名句，四海之内皆江湖，江湖所在正是庙堂之力不能及之处。如前所言，中国的历史中大部分时间是正统的封建诸侯割据状态，虽然其间也有中央集权为主的时段，但是割据竞争的时期明显要多出很多。统治者除用铁桶一般的王权来辖制下面的诸侯，用一些"怀德恩惠"的行为收买人心也是必备的王道学问之一，此正所谓"法不外乎人情"。

因此，侠出现了。"儒以文乱法，而侠以武犯禁。"在动乱的年代，在朝纲不彰、律法毁弃的时候，侠便以一种英雄的姿态，无视法的严肃，完全感性的成为了救急济难的一股力量。也正是因为老百姓对于侠这种完全理想化的融法制、人治于一体的现象的向往，从古至今都有文人墨客为其写书立传，毫不吝惜的泼下笔墨，成就无数的旷古奇文。



所以古文学中的侠，往往是以一种完美的英雄出现，并且往往会用一种适合英雄的结局来诠释侠的概念。即使是现代武侠文化中的侠，也脱离不开大团圆的结局——谁不希望侠作为一种美好的事物永远存在下去呢？

但是，又一种媒体出现了，这就是电影和电视剧。书可以无限的长，只要你有耐性看下去，但是电影和电视剧不行。所以电影和电视作品很多都走了完全不同的一条道路——悲剧的美。

"悲剧就是把美好的东西毁灭给人看。"这句真理完全诠释了悲剧的魅力。既然人们对于这种美有追求，那么就去毁灭它！也正是因为这种毁灭震撼人心的力量，这种另类的涉及侠文化的电影或电视剧也便同样取得了应有的成功——那便是票房。《英雄》如此，《无间道》亦如此。在现实社会中，人民对于法的渴望和对于侠的崇尚在这一刻产生了巨大的矛盾。国不可无法，但法不到的地方又希望有侠，但侠存在必然违法，这就是侠这个事物在真正现实中的悲剧所在。

《无间道》中的陈永仁游走于正邪之间，虽黄志诚不断晓之以大义，但是真正让陈永仁严守正道的不仅仅是黄志诚的气节和侠义，供在头顶三寸之上的关二爷那把青龙偃月刀，无意于高悬的达摩克利斯之剑。虽然悲剧注定让陈永仁和黄志诚都死于非命，但正是因为他们的死，才让侠义二字轰然昭示天下，也给观众的心灵带来了前所未有的强烈震撼。

但是游戏与影视及文学都不一样。作为与现实世界所对立的一种世界的存在，在游戏中是没有所谓"法"的概念的——即使有，也形同虚设。所以，在这个世界里，侠便义不容辞的出现了。在单机游戏中，往往玩家自己所扮演的就是正义的化身，但在网络社会中，侠却不再单纯以词语形式存在——它活了。游戏的世界太大，而所谓的 GM 和 AD 能够掌控到的地方又实在是太小。一边是数以千万计的玩家，一边是掰指头就可以清算而且还要苦于网络维护的网管……这已经不只是数量级上的差距了。所以，大众需要的是一个更为有力并且可以代表群众利益的使者——这便是侠。而侠在网游中的体现往往更加充满激烈化的成分，更加类似于以往武侠小说所写的其中一个方面的极限化：

那便是武。

没有人可以想象被恶势力打倒的侠。英雄之所以称之为英雄，前提就是他必须有实力，因为有实力才可以维护他作为英雄的形象。当这种实力不够大的时候，就出现了另一种东西叫做侠文化。一个人的力量是有限的，如果很多人，大多数人都遵循这种侠，这便成为了游戏中的江湖准则，也便成了公理。

自立自强，替天行道，济世救人；或诚心广照，尊师门、义朋友；在





正邪并立的江湖上，秉持侠义，出污泥而不染。这已经不是一个人的事情，这是侠之于天下江湖的准则。

PART4. 武侠游戏的江湖梦



与那种作为影视文学作品的旁观者相比，亲身历行的游戏世界给了我们更多梦回江湖的机会。试想起各路网游大侠回忆十年前码字耍《侠客行》的那份快乐，就知道江湖之于游戏那一衣带水之情。没有恩怨分明、刀光剑影，又何来这整个江湖。

许多武侠游戏喜欢直接临摹封建社会的时代背景，因为昏庸的官府与苛责残酷的刑法在人们心中留下了深刻的烙印，公堂上即不乏严刑逼供乱用私刑者，那么江湖行事，就更加刑出有理了。江湖门派为管束下属门徒弟子，各种严格得让人心惊胆寒的刑法，就算只是看看金庸浪漫武侠为重的小说，也会让你指间有嗜血的感觉。杀人之于江湖是太司空见惯的事，无论哪个朝代的武侠小说都是这样写的，这种江湖的副作用影响不可谓不深远。所以大凡中国人玩游戏，PK 就是他们的最大乐趣。不杀人还叫江湖么？但是杀人真就是游戏的江湖么？

而今在法制社会约束下，动用私刑甚至取人性命，是绝对不可妄为的。虽游戏的世界并不用为生死负责，但操作游戏的玩家是活生生的人，在游戏里的角色体现地是玩家的人格和个性，如何去协调和平衡玩家在游戏里的善恶行为，显然比纯粹去迎合玩家潜意识里的 PK 欲望，更有意义。大量的调查都显示，大多数玩家玩武侠游戏并不是为了杀人，武侠游戏中的江湖氛围和武功修炼才是最大的魅力所在。只要游戏设定好合理的 PK 系统，玩家都会很自觉的去遵守。

早在 2002 年智冠推出的《网络三国》时，就已经用声望之类的数值去量化玩家行为的善恶倾向，到后来诸如《金庸群侠传 Online》等其他武侠网络游戏，也进行了很多有益的尝试。最后发现用简单的数值去限制玩家的行为很容易引起玩家的逆反心理，遭到厌恶，毕竟玩家在游戏里还有很多无关 PK 人的善行恶为，是无人能左右，也不应该去左右的。

裘新在提及梦工厂开发工作时曾说，要在《侠义道》中再现江湖。怎么再现？有两个很关键的属性，一个是武，一个是义，也就是玩家在江湖中的所作所为即需要适当舒展，又要有一定的规则。身在江湖，就要讲江湖的规矩，光动武不行，还要讲义气，这不是用一个简单的 PK 数值就可以量化表现的，“侠义”二字在《侠义道》中不仅代表着系统对玩家善恶行为的评分，更包含了其他玩家对你的主观描述。

“侠义是一种很有原则的行为，大侠是不会随便杀人的，杀人都是要受到惩戒的；游戏世界必需推崇正义的行为，人性中的卑劣和邪恶在游戏里面最终都要付出代价。以往江湖中的大侠故事，都被人们口耳相传，直至整个武林人士都会知晓，而在游戏中，我们也要让这个概念得以发扬。”在《侠义道》中，玩家可以做的事情很多，诸如练功、做任务、摆地摊做买卖、结拜成亲，玩家对角色行使的是一个很成人化的综合行为的集合，玩家必需对自己的行为负责，接受其他玩家的监督，任何玩家都有权力去书写对别人的评价，如果一个玩家在游戏中是一个薄情假意之人，很快就会通过评价系统被其他玩家所认知，无以遁形。

不杀人就不叫江湖，但是乱杀人者，为富不仁者，想恶到极致者，也必然会承受舆论的压力和严厉的惩罚。也许从此，一个引入玩家评价机制的游戏江湖，将从《侠义道》中广泛开来。

PART5. 华夏武功流派的推演

中国长年的战乱，让中国人自古就有习武以求健身保命的习惯。自唐朝开始朝廷就设立“武举”的入仕科目，广纳天下武学才俊，更让中华武术得以渊远流长。武术在中国的地位很高，号称国学，与书法、中医、京剧同为中国四大国粹。

武术起源很早，在炎黄相争的荒蛮石器时代，在两湖地区就广为流传一种名为“蚩尤戏”的搏击之法。到汉末，武术的发展已经空前的全面。《三国演义》中多有记载，军中大宴之时，都有军士于军前持剑盾跳起祈祷助兴的舞蹈，武器的行走套路，已经从简单的杀人制胜的目的变为祭祀娱乐的层面。而《汉书·艺文志》就收录《剑道》38篇，《手博》6 篇，这都是对当时武术发展进行论述的名著。

不过真正将武术作为一流派而广为传播，则是隋唐时期的事了。此时当朝推行“武举制”，重视对民间武学人才的发掘，同时也推动了民间对武术的关注，而作为武林第一门派的少林也正是这个时候得以发扬广大的。年纪稍大的玩家应该看过李连杰的出道电影《少林寺》，它说的就是这个时期的事。

●少林

隋朝末年，天下大乱，秦王李世民与郑帝王世充作战，少林武僧应邀相助，活捉王仁则，逼降王世充，这就是著名的“十三棍僧救唐王”。李世民即位后，对少林高僧大加赏赐，使得少林寺兴旺极至，少林武术也开始得以繁荣发达，逐渐成为中原武林第一门派。不过真正要谈少林的创建时间则要追溯到南北朝时期，达摩大师不远万里来到嵩山少林寺，历时九年写下《易筋》、《洗髓》二经，创立少林武术。

少林派不只是少林寺的功夫，而是以少林寺武术为代表的整个外家功夫之大成。一方面是少林寺僧从民间引进不少拳术，另一方面是少林寺也招收俗家弟子，使少林武术流传民间，而据传宋太祖赵匡胤据说也是少林俗家弟子。少林武功博大精深，光是拳术就有 172 种之多，有大小洪拳、朝阳拳、炮拳、黑虎拳、罗汉拳、六合拳以及“少林七十二绝技”等，而棍法、枪法、刀法也是少林武术的大宗。少林派武功的特点，首要为调呼吸，练百骸，进退敏捷，刚柔兼济而尤以刚为主，以攻为主，而形式以行走为主。

同时，少林还在各地创立分院，隋唐创立福建莆田九连山少林寺分院，也就是我们知道的南少林。到元代福裕禅师在外蒙和林，天津蓟县盘山、长安、太原、洛阳分别创立五座少林寺，再加上山东九顶莲花山、台湾八番社、四川峨嵋山，一共是十座少林寺。许多门派的源头，都与少林大有关系，就连武当和峨眉的开派传说，也有源出少林的说法。

在江湖上，少林派常常充当着“道义”的维护者、裁判者和领头羊的角色。明代抗倭名将俞大猷据野史传说也与少林大有关系，而广见于武侠小说中洪门天地会也源出少林。少林是中国武术之宗，也在侠文化中占有重要的地位。

●武当

武当派创派祖师是“邋遢真人”张三丰，其本名张全一，又名张君宝，三丰是他的道号。张三丰源出少林，精通少林精髓五拳十八式，并将其统纳于十段锦长拳之中，变战斗搏击之法为御敌防卫之法，风格遂与少林大为不同。后张三丰因违反少林寺门规，被逐出少室山门，而来到武当山潜心修炼，悟出以柔克刚之道，因此独树一帜，开创武当门派。

到明朝道教兴盛之时，武当派在第三代传人张松溪手中得以发展。传说曾有少林僧 70 人慕名上门挑战张松溪，张松溪以静制动，单人将挑战的少林武僧降服，自此，武当拳法在江湖中取得极大威望。

武当派的功法特点是强筋骨、运气功。强调内功修练，主推经脉演习，讲究以静制动，以柔克刚，针对敌人经脉穴道的弱点，以短手打快，攻其不备。武当很注重以意运气，以气运身，所以武当武功也被世人成为内功修行之宗师。并在民间演变出大量的武功流派，不过武当武学的主要特点如主静、主柔，仍然得到很好的保留。

●峨眉

峨眉派武术起源于峨嵋山，早在汉魏时期道教传入起，当地的道士们练功的方法便成为峨眉武术的原始雏形。不过真正峨眉建派是明朝时期的事，据史书记载，最初是由一个女子所创的武林门派，开始只招收女弟子，并以玉女拳法作为开山武功。后因祖师入了佛门，才从女子称谓“娥眉”与佛教圣地之“峨嵋山”相结合而得名。不过金庸沿用民间传说，将其说成为郭靖之女郭襄创立也无伤大雅。广见武侠小说中的峨眉掌门风陵师太、灭绝师太皆以侠义为道，因此斩奸除恶为峨眉门下弟子需终生遵循的门规。

峨眉武术因开始以女子修习为主，所以武功介于少林阳刚与武当阴柔之间，讲究亦柔亦刚，内外相重，虚实结合，长短并用。并以剑、拳、峨眉刺闻名。到清朝，峨眉武术进入全盛时期，其大小流派达到近百个，拳种拳路上千种，在中华武林中居于霸主地位。

峨眉派分支据清初《峨眉拳谱》主要分五个门派：从陕西流入的黄陵派；以四川东部涪陵点易洞而得名的点易派；以四川东部道家胜地青城山得名青城派；在四川北部较为盛行铁佛派，民间也称云顶派；以四川东部丰都青牛山而得名青牛派。峨眉同时还有八个别派，虽传说也以峨眉武功为基础演变而来，但基本已经和峨眉没有太大的关系。其中比较有趣的是抗金名将岳飞自创的一个岳门，也传说源自峨眉。

●南拳

以上三大门派的武功在众多武侠游戏中都会有非常完备的设定，而明代以来流行于南方的一大类拳种——南拳，虽在民间流传极广，并多次在电视电影小说中大显身手，但却少见于游戏。

南拳最初是出于南少林，在明代逐渐形成独立拳系。南拳因南方人身体相对矮小的特点，而特别讲求步调稳健、以拳刚势烈，一击制敌为主要要领，并修以内气调养，强调身形速猛。

南拳的代表是广东南拳，广东南拳的代表是“五大名家”，其中赫赫有名的洪熙官所创的洪拳自是玩家再熟悉不过的。南拳多数从福建南少林传来，和洪门天地会多少有些联系，所以不仅是武术门派，也是极为活跃的江湖派别。晚清著名的“广东十虎”就是南拳的传人，其中黄飞鸿、铁桥三、苏乞儿都是民间耳熟能详的厉害角色。



作为正派分支的唐门和邪魔外道的魔教则比较诡异，史书记载不多，不过说起其中渊源，倒是比较有意思。特别是唐门和魔教亦正亦邪的特性，更让好奇的玩家感兴趣。

●唐门

古龙对于蜀中唐门的喜爱明显高于其他人，在他的小说中唐门中人活灵活现，极具个性，给读者留下很深刻的印象。曾有人去仔细研究历史上是否有唐门这个派系，但却无从考证。可见唐门之隐蔽，正如古龙所说的那样，唐门四周机关重重，布满暗器，外人想要进入极为困难，加之唐门弟子行事诡秘，行为飘忽，唐门永远都终笼罩在一层神秘的面纱后面。

蜀中唐门饮誉武林的是看家的暗器，别人都讲究刀剑肉搏，他则大玩远距离射击，看来古龙对投机取巧是情有独衷的，再没有比更他喜欢小兵器的了，一个小李飞刀已经迷死众多少女，现在一个如天外飞仙般的唐门更会让众多帅哥懵懂中不知江湖回头路了。

唐门中人善于设计制作和使用各种暗器与毒药，威力惊人。江湖中许多武林人士畏惧唐门天下无双的暗器和毒药，又苦于无法探知唐门的真实面目，所以视唐门为邪门歪道而敬而远之。不过唐门弟子并不在乎世人如何评判自己，依旧独来独往，行走江湖。

●魔教

魔教这个笼统的称谓，是那些被自命为武林正派的中原人士用来鄙视边陲之地的习武人士的。其实魔教中人多为外族人士和因各种原故隐姓埋名来到西域边陲的江湖隐士，并不是小说中的魔头。

中国历史主要以儒教和道教为主，唐代传入中国的波斯摩尼教，根据其教义而直译为明教，明太祖朱元璋，就是白莲教和明教中人。

不过在金庸的小说里，明教是最大的魔教，因为魔教人士性情外向而直接，行事喜好我行我素，至情至性，而在中原武林人士看来，就过于直白了，这和中庸古道中厚德敛行的伦理常规完全大相径庭，因此对其颇有看法，视作旁门左派，不足道之。当然，魔教向来看不惯中原武林人士的伪善与欺诈，所以两者之间历来水火不容。

后记：

一次很巧的机会，我在北京遇到了来京公干的裘新，他目前带领自己的研发团队梦工厂，正从侠义的角度去制作自己的网络游戏。而在与这位曾领导西山居叱诧风云多年的大侠的闲谈中，我发现裘大侠仍然没有放弃武侠梦，在他掷地有声的话语中，我大受启发，也因此成就了这篇文章。在《侠义道》即将面市之时，我摘录一些裘大侠的话，权作为本篇的结语吧：

“武侠的首要是侠义，侠义是中国文化里最有价值的沉淀，直到现在我们仍然会可以在各方各面看到侠义的影响。正所谓江湖人，走侠义道嘛！做武侠游戏，侠义是最值得考虑的一个要素。”

“武侠游戏的精髓是武功，没有好的武功设定，武侠游戏就没有灵魂，玩家也没有兴趣去玩。”

“游戏只是一个平台，特别是网络游戏，不要逼玩家去选择什么，游戏策划要做的是引导，通过很好的系统和任务潜移默化地让玩家明白什么是精华，什么是糟粕。”

“《侠义道》，我现在正在做的一个网络游戏，就是要做成真正的武侠游戏。它最大的特点就是江湖侠义和门派武功，以后我们还要为此填充更多的元素，将中国的侠文化发扬光大。”■







“浩劫残阳
再度升起！
毁灭者的觉醒”

1994 年　SSI 发行、TSR 制作、以 AD&D 为背景架构的角色扮演游戏如日中天。

“捍卫雄鹰黄金版
最畅销的战斗飞行模拟
如今齐聚一堂。”

1994 年　Spectrum HoloByte 将其最受欢迎的《捍卫雄鹰 3.0》、《米格 -29》、《大黄蜂:海军突击战斗机》、《战虎行动》及《猎杀的艺术》录影带集结推出。

“魔法门之
英雄无敌”

1994 年　以“魔法门”系列主视角 RPG 而扬名的 New World Computing 公司，推出了战棋类型的衍生游戏，它最终成为与 RPG 系列齐名的成功力作。

“驾驶地球最快的改装车
是怎样的滋味？
云斯顿赛车
恰如其分。”

1994 年　Papyrus 推出了《云斯顿赛车》第一作，在当时就以 640×480 的高分辨率画面一鸣惊人，而其出色的驾驶及物理特性，更使这一系列游戏在之后的十年中长盛不衰。

“装甲元帅
快速、有趣、更有看头！”

1994 年　SSI 推出了日后著名的“五星上将”系列战争游戏的第一作，此系列游戏一改传统战争游戏的呆板形象，凭借精致传神的战斗单位及紧张激烈的战斗气氛而广受欢迎。

“声霸卡加载高级波表
拒绝任何仿真。
Sound Blaster AWE32”

1994 年　Creative 以波表合成技术打造出空前的 MIDI 音乐表现力，令其它以 FM 合成音源技术为基础的声卡产品黯然失色，最终稳固了其在消费类声效卡领域的霸主地位。





Orcs Vs. Humans... Who Will Survive?

New from BLIZZARD, the Winner of the Best Entertainment Software Developer Award

WARCRAFT
ORCS & HUMANS
A FANTASY STRATEGY GAME

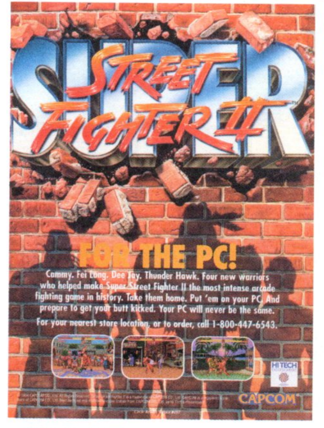
Enter the world of WarCraft, a mystical land where evil orcs and noble humans battle for survival and domination. With an ingenious arsenal of weaponry and powerful magic, these two forces collide in a contest of cunning, intellect, and brute strength.

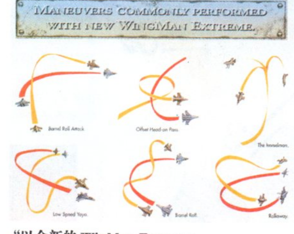
Destroy the orcish hordes or crush the weakling humans... the choice is yours.

BLIZZARD ENTERTAINMENT

"半兽人 对决 人类...
谁能幸存?
魔兽争霸
一部奇幻策略游戏"

1994 年　Blizzard 推出了令其最终声名鹊起的里程碑式力作，这是即时策略游戏被世人狂热追捧的时代舞台开幕前的预演。





"以全新的 WinMan Extreme
等闲般完成机动。"



"以其它摇杆
通常进行的机动。"

全新的 WinMan Extreme，咄咄逼人的摇杆！

1994 年　Logitech 推出了新一代飞行摇杆，标志着该公司向游戏周边设备迈出的成功一步。多年之后，Logitech 成为第一游戏周边大厂。

"超级街头霸王 II
登陆 PC 平台！"

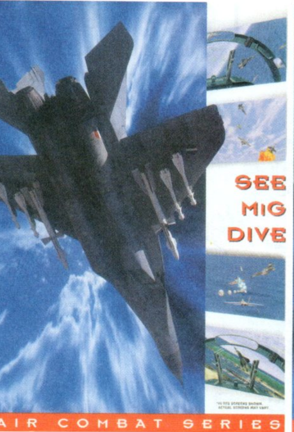
1994 年　个人电脑的机能日益高涨，从家用机平台向 PC 移殖知名的游戏软件终于成为可能，但这很快将会变为昙花一现的历史，因为 PC 机能的飞速提升，最终使它们在 PC 上全部都以模拟器的形式得以永生。

"看米格爬升
看米格俯冲
看米格完蛋
美国海军战斗机"

1994 年　EA 的模拟游戏产品线上推出了划时代的力作，最引人瞩目的莫过于其支持 1024×768 的超高图像分辨率，由此带来了前所未有的视觉冲击。其后，EA 与 Janes 合作推出的战斗模拟游戏系列在这一市场领域中保持优势地位长达数年之久。









A+++++

■名称 大逃杀:暗黑编辑部　■制作 家游派　■上市 2004.6
■类型 角色扮演/动作/冒险解谜〖RP/AC/AV〗　■代理 待定(没人愿意,因此待定)　■版本 中文版、荷比文版、南极星乱码版



故事梗概:



小强是一个听话的好孩子。他有一个可爱的妹妹叫做小花,小花本来也是一个非常乖的小女孩,但是因为玩游戏入迷,被一个邪恶的玩家组织——家游派盯上了,灵魂被封印在家游派的魔法会员卡里。为了救出妹妹,小强决定独自潜入家游派的总部——《家用电脑与游戏》编辑部,消灭暗黑势力,把妹妹的灵魂从封印中解救出来。

出发前,从爸爸那里拿到短剑、从妈妈那里拿到布服,再去找老师,得到药草 x3,接下来,勇敢的小强出发了!

STAGE 1 外围

码可以在当月《家用电脑与游戏》杂志封面的左下角找到

游戏开始,小强出现在充满阴森森气氛的大楼下面,入口大门处有一个密码锁,正确输入密码即可进入,密码可以在当月《家用电脑与游戏》杂志封面的左下角找到(注意必须是当月的,每期不一样。他们每期都变换密码,多么狡猾的邪恶组织呀)。进入门后,发现有两部电梯,记住乘坐左边的那部,右边那部进入后就会掉下去。



装备:李逍遥的剑

装备:劳拉的皮靴



右边那部进入后就会掉下去

出了电梯,进入昏暗的长廊,在左边的一个小门里可以找到武器"李逍遥的剑"和"劳拉之皮靴"。这时前方出现一个黑影,这是本关的BOSS——上班时间偷偷跑出来买食物的美编子胥(HP:300 MP:80),他的战斗力不强,HP 降到 50 以下就会逃跑,一定要追上消灭他,因为在他身上可以搜到牛奶 x2,饼干 x3,这对下一关的攻关非常有用。



上班时间偷偷跑出来买食物的美编子胥

STAGE 2 玄关 & 会客厅

进入玄关,发现空无一人,墙上可以看到邪恶组织的招牌。进入会客厅,在桌边发现传真机,拿到"编辑部地图",现在可以从地图上看出主角所在的位置了。这时,有一阵怪笑发出,这是最喜欢迟到的石子(HP:150 MP:500),她的魔法能力比较强,强力的魔法是"召唤网游先遣队",一次可以召唤出 3 个队员帮助她攻击。但是其本身 HP 很少,所以不要攻击队员,只攻击 BOSS 本体即可,很快就能将其消灭。从她身上得到装备披风和雨衣,以及"今天的盒饭"(HP 上限增加 100 点)。在会客厅有一排书架,全部是读者资料,必须将其焚毁,要得到汽油必须进入下一关——



墙上可以看到邪恶组织的招牌



可以拿到地图的传真机



石子的强力的魔法是『召唤网游先遣队』

STAGE 3 一楼卫生间

这里很小,但是有一个强力 BOSS——刚刚方便完的小编月月(HP:700 MP:200),他的武器是 AK,火力极其强大,而且他跳跃能力很强。所以本关的攻关要点是堵住卫生间出口,不让他出去,如果让他进入宽敞的会客厅,基本上就必须 LOAD 存档了。在狭小的卫生间里,月月的跳跃能力施展不开,所以消灭他并非难事。不过要先取得关键道具"流氓兔的马桶搋子",这样就能塞住其 AK 的枪口。消灭月月后,从卫生间里拿到汽油,进入会客厅,在书架上"使用"即可。资料焚毁后,小强的手表 BB 机响了,找到电话覆机,老师告诉小强,大部分读者都回复正常了,只有小霞妹妹的灵魂还没有解放,看来她的资料不在书架里,估计在编辑部 BOSS 小马手中,而后者在二楼盘踞。前进吧,小强!



装备:流氓兔的马桶搋子



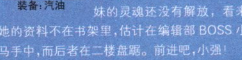
装备:汽油



月月的武器是 AK,火力极其强大



找到电话覆机



STAGE 4 楼梯

要上二楼必须经过楼梯,但是有一个巨大的敌人把守在楼梯口处,这就是邪恶小编中体积最大的 BOSS——东东(HP:3000 MP:300)。他的主要攻击方式是冲撞,从楼梯上滚下来用巨大的重量压死敌人(参见周星驰作品《破坏王》中的"加菲猫无敌风火轮"),一旦被撞中,就要损失一半的 HP。他的弱点是行动笨拙,而且只能直线进攻,所以从侧面攻击他是个好办法。如果身上还有食物道具的话,




这就是邪恶小编中体积最大的BOSS——东东

可以投掷出去，这样能吸引东东的注意力，趁机攻击即能事半功倍。消灭东东后得到道具"减肥香皂"一块，注意不要使用，否则HP上限会下降100点，将其放入背包。上楼后，在楼梯口的大株巴西木植物花盆里找到强力武器"马克思•佩恩的手枪"和"英雄萨姆的火箭炮"。其中后者只有3枚炮弹，不要轻易使用浪费掉了。

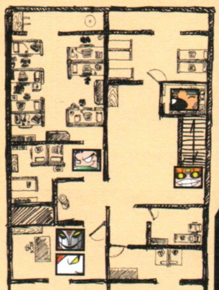
装备：减肥香皂


装备：马克思佩恩的手枪


装备：英雄萨姆的火箭炮

STAGE 5 二楼办公室A

从楼梯口向北经过二楼走廊进入二楼办公室A，这里是广告部，其中都是一些很弱的NPC广告业务员，这些都是被束缚的低级恶灵。他们每一个看到小强都会说"我们已经被邪恶小编压迫很久了，谢谢你来拯救我们"。与之对话后他们就会获得解脱而升天离开，每一个离开的人都会送小强一些道具，共得到咖啡x3，面包x2。最后一个离开的广告业务员送出的道具是"编辑部二楼地图"。


编辑部二楼地图


广告业务员都是被束缚的低级恶灵

STAGE 6 二楼走廊

一架F16迎面冲来，驾驶者是邪恶小编游骑兵

回到二楼走廊，听见发动机的轰鸣声，一架F16迎面冲来，驾驶者是邪恶小编游骑兵（HP:1 MP:3000）。虽然他的HP只有一点，但是躲在钢铁的机舱内，任何武器都难以奈何，唯一可以奏效的就是在第四关得到的"英雄萨姆的火箭炮"。游骑兵的F16战力很强，能发射导弹攻击，这时小强唯有躲避。每发射一枚导弹，游骑兵会消耗30点MP，多次发射不中，游骑兵就会抓狂，连续发射多枚导弹，这样会加速他的MP消耗，但相应的，小强的躲避难度也会大大增加，小心躲闪，直到游骑兵的MP消耗完。失去作战能力的F16在原地打转，发射"英雄萨姆的火箭炮"吧！注意，游骑兵也会躲避小强的攻击，而三炮中至少要有两炮命中才能摧毁F16，否则只好读档重来。F16被击中两次后起火爆炸，游骑兵跳伞逃出，他还会继续发动攻击，但只要任意攻击一下，这个貌似强大的敌人就倒地不起了。击败他后，小强的手表BB机响了，到二楼办公室A找到电话覆机，老师告诉小强，二楼卫生间隐藏有一个打入编辑部内部的卧底战士——大狗，必须尽快与他接头，获得关键道具。

BOUN STAGE 二楼卫生间

在二楼卫生间内找到正潜伏于浴缸内的大狗，他给小强下一关需要的关键道具："大狗的BT收藏：藤琦诗织的水手服"。小强换上制服后，就能变身为美少女藤琦诗织。


装备：藤琦诗织的水手服


在二楼卫生间内找到正潜伏于浴缸内的大狗

STAGE 7 二楼办公室B


丹拥有一套绿色套装

从二楼卫生间出来向南到达二楼办公室B附近，美编丹（外号"单非"）挡在门前。他的体积仅次于东东（HP:2500 MP:200），但是战斗力比后者更高，因为他有一把攻击力+10000的超级砍刀，一套防御力+10000的超级铠甲，一双移动力+10000的超级靴子。以上皆为"绿色套装"，一旦披挂齐全，能将小强一击必杀。所以本关不可强攻，只可智取。方法就是变身为藤琦诗织，这样丹就会和小强对话并提出约会请求，记住，三次对话分别选择"你拿着雨伞会更浪漫的""穿上西服你看上去就会瘦很多"和"为什么不换双白皮鞋呢"选项，这样丹就会自动脱下绿色套装，换上雨伞、西服和白皮鞋。然后选择"减肥之后你就更帅"了，然后对其使用"减肥香皂"，丹的HP立即下降2000点，这时迅速向他发动进攻，即可轻松获胜。

隐藏关 资料室


资料室中有家游杂志1994~2004十年大全套

资料室中有家游杂志1994~2004十年大全套，拿到楼下NPC"卖废纸的老头"那里，可以换取超强防具"沙隆巴斯的头巾"。


装备：沙龙巴斯的头巾

STAGE 8 老编办公室

装备上头巾后，小强进入老编办公室，看见穿黑袍的邪恶教主老编，但是看不清他的面目。小强大叫道："以光明的名义，正义使者小强参上！"然后发动攻击，一下就把老编打倒了（这一段是过场动画，玩家不能操控）。被打倒的老编化作一团火焰，火焰中升起一个黑影，发出"口胡口胡"的笑声。最终BOSS小马出现了（HP 2000 MP:5000），原来老编早就被他附身，所有的小编也被其控制，目的是为了让全世界的孩子都看游戏杂志，最终也被他控制灵魂，达到其征服世界的邪恶野望。这一战是最难打的，没有技巧可言，全凭手脚快慢。第一次被击败后，小马会变身为马，HP和MP全部恢复，攻击更加疯狂！战斗吧！小强！


穿黑袍的邪恶教主老编，但是看不清他的面目

最终BOSS小马出现了

结局

顺应潮流，本游戏为多结局。

结局1：小强被打败，小马胜利后复活了众小编，杂志排除干扰正常出版，全国玩家继续高高兴兴的看《家用电脑与游戏》。（所以大家还能看到这个漫画！）

结局2：小马被消灭，但是小强在攻关过程中喜欢上了玩游戏，取代小马成了新的邪恶BOSS。妹妹小花灵魂被释放后，决定拿起武器，去拯救哥哥。（为《暗黑编辑部Ⅱ》作铺垫~）

结局3：小马被消灭，小花也得救了，小强在老师的帮助下，把《家用电脑与游戏》改成《数理化难题每周10000题》杂志，受到广大同学的喜爱。（末日啊……）



逆流而上 盛大纳市挂牌

IPO Financial 网站记者大卫·门罗认为:"中国的 IPO 是新股发行的孤儿,它们的上市如同大马哈鱼的逆流而上,一旦到达目的地,即会死去。"

门罗的话或许很对,但他忘了一点:大马哈鱼之死,目的在于孕育新生。

美国东部纽约时间5月13日下午12时45分,在纽约第43号街和百老汇之间的时代广场上,盛大网络首席财务官李曙君与纳斯达克公司执行副总裁布鲁斯·奥斯特(Bruce Aust)的手紧紧握在了一起。他们背后那块八层楼高、面积12000平方英尺的纳斯达克电子屏上,正显示着盛大公司的标志。

一个半小时前,美国东部时间5月13日上午11时20分,即北京时间14日凌晨0时20分,盛大网络(股票代码:SNDA)在美国纳斯达克股票交易市场正式挂牌交易。

盛大挂牌后,记者联系其相关负责人,被告知由于公司刚刚上市,尚处于敏感期,不方便接受采访。上市究竟会为盛大带来怎样的机遇和挑战?盛大上市将为中国的游戏业和互联网业带来怎样的变化?在媒体的喧哗和盛大的沉默中,我们暂时无法看清。但作为第一家在海外成功上市的中国游戏公司,盛大在纳市的表现值得我们持续关注。



美国东部时间5月13日,盛大网络在纳斯达克正式挂牌。左二为盛大CFO李曙君

自搜狐1999年在纳斯达克惨淡上市后,纳斯达克再也不曾对中国的互联网公司开放过。直到去年12月9日,携程旅行网在纳斯达克上市,融资7560万美元,才重又打开了中国互联网公司进军纳斯达克的通道。

盛大是2004年在纳斯达克上市的第三家网络公司。今年3月4日,掌上灵通咨询有限公司(灵通网)在纳斯达克上市,融资8596万美元。3月10日、11日,TOM互联网在纽约、香港两地上市,融资1.7亿美元。

盛大最初计划从纳斯达克融资3亿美元,预期市盈率在25倍以上,之后被调低为19倍至22倍,发行价格定在13美元到15美元之间,目标融资2.25亿美元至2.6亿美元。

发行前最后一刻,盛大及负责其发行的投资银行高盛公司,将发行价调低15%至11美元,上市股票也从招股说明书所计划发行的1730余万股削减至1385万股。按此股价,盛大此次公开招股募资额为1.524亿美元,仅为原计划的1/2,可谓大大缩水。

尽管如此,1.5亿美元的结果对于近期在纳斯达克上市的中国互联网公司而言,仍是一个及格的成绩。上市后盛大的市场总值在中国的网络企业中排名第三,仅次于新浪和网易。

在大市低迷的情况下,盛大股票虽未如预期中受到热烈反应,却也未如韩国的Webzen公司般挂牌首日即跌破发行价。

2003-2004 中国互联网公司纳斯达克上市情况(资料来源:本刊记者整理)(单位:美元)

已上市			
公司名称	主营业务	上市时间	融资金额
携程网	旅游电子商务	2003年12月9日	7560万
灵通网	无线增值	2004年3月5日	8596万
TOM 互联网	无线增值	2004年3月10日	合1.7亿(美国、香港)
盛大网络	网络游戏	2004年5月13日	1.52亿

拟上市			
公司名称	主营业务	拟上市时间	拟融资金额
腾讯	互联网即时通信	2004年第二季度	2亿(美国或香港)
第九城市	网络游戏	2004年第三季度	1亿
美通无线	无线增值	2004年第三季度	5500万
艺龙网(e龙)	旅游电子商务	2004年下半年	1亿
前程无忧网(51Job)	人才招聘	2004年下半年	1亿美元
网星史克威尔艾尼克斯	网络游戏	2004年年底	待定
智冠科技	游戏	2004年	待定
百度	搜索引擎	2004年	待定
阿里巴巴	电子商务	2004年	待定
华友世纪	无线增值	2004年	待定
空中网	无线增值	2004年	待定

中国网络公司市值对比(资料来源:互联网实验室,2004年5月14日)(单位:美元)

市场价值名次	公司	股价	每股盈利	市盈率	市场总值
1	新浪	28.31	0.79	37.66	14.22亿
2	网易	38.37	1.304	30.38	12.06亿
3	盛大	11.248	0.52	23.02	7.854亿
4	中华网	6.67	0.15	50.20	6.752亿
5	搜狐	17.10	0.81	21.98	6.187亿
6	TOM	11.55	0.558	21.52	5.634亿

去年12月16日,韩国第二大网络游戏公司、《奇迹》开发商Webzen(股票代码:WZEN)在纳斯达克上市发行,发行价为11.17美元,首日开盘即跌至11.09美元,虽其后小幅攀升至11.20美元,但很快又滑落至9.68美元,收盘价仅为10美元,跌幅达10.47%。如今该公司股价一路下滑,5月13日盛大上市之日,已跌至6.69美元。

业界认为Webzen的最大弱点在于现有产品《奇迹》已老化,而新产品的推出遥遥无期,后继乏力,令投资者不愿跟进。

尽管盛大的盈利状况良好,却面临着与Webzen相似的境遇——大部分盈利来自《传奇》和《传奇世界》两款游戏。为此,从去年下半年至今,盛大通过一连串令人眼花缭乱的并购,充实自己的研发力量和产品线,并扩大业务范围,进入传媒、广告、短信等领域。在携程的商旅股受到华尔街投资者追捧的情况下,盛大又与国内最大的民营旅游投资集团宋城集团合作,一方面大打营销战,为周边产品的销售和二级城市的开拓做工作;另一方面大打概念战,为网络游戏打造"旅游"的概念。

遗憾的是,盛大并未因此而受到投资者的青睐。纳斯达克上市首日,盛大股票以11.30美元的价格开盘,比发行价上涨3%;在升至12.38美元后即开始下跌,最终以11.97美元的价格结束全天交易,较发行价上涨8.82%。

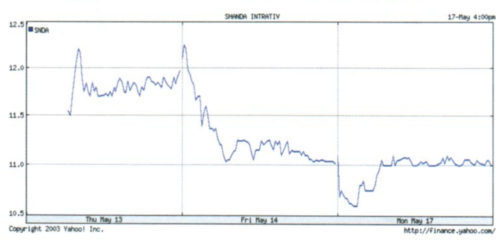
次日,盛大股票以11.70美元的价格开盘,上涨至12.25美元后回调震荡,最后收于11.02美元,较上日下跌8.62%。

周一,5月17日,盛大股票开盘于11.05美元,随即跌破发行价,最低至10.58美元;之后一路回升,并以11美元的发行价收盘。

当日，整个市场继续低迷，道琼斯指数为 9,906.91，较上一交易日下跌 1.06%；纳斯达克指数为 1,876.64，较上一交易日下跌 1.45%，为半年以来的最低点。

5 月 17 日，另几家中国网络公司的股票价格红绿参半，其中新近入市的四支股票红旗翻飞。网易股票收价为 38.04 美元，上涨 1.87%；新浪股票收价为 28.86 美元，上涨 0.17%；搜狐股票收价为 17.95 美元，上涨 5.90%；中华网股票收价为 6.62 美元，下跌 0.75%；携程网股票收价为 24，下跌 0.83%；TOM 互联网股票收价为 11. 14 美元，下跌 4.05%；灵通网股票收价为 11.05 美元，下跌 8.68%。

盛大上市三日股价走势图



中国网络公司纳斯达克上市股价对比（资料来源：本刊记者整理）
（单位：美元）

公司名称	股票代码	初始发行价格	上市首日开盘价	上市首日收盘价
第一波（1999 年—2000 年）				
中华网	CHINA	20	45.75	67.11
新浪	SINA	17	17.75	20
网易	NTES	15.5	15.5	12.125
搜狐	SOHU	13	13.03	13
第二波（2003 年—2004 年）				
携程网	CTRP	18	24.01	33.94
灵通网	LTON	14	19.01	17.42
TOM 互联网	TOMO	15.552	15.75	15.58
盛大网络	SNDA	11	11.3	11.97

道琼斯 NewsWires 记者雷蒙德·亨尼西认为："盛大股价的疲软与公司本身无关，而与它的母市场有关。中国的 IPO 失败者居多，包括无线业务公司 TOM 互联网（TOMO）和芯片生产商中芯国际（SMI）在内的数家公司，股价多已跌至发行价以下。"

《亚洲财经》记者杰克·洪尼也认为："（盛大）较小的融资规模和谨慎的估值，反映了包括短信业者在内的中国概念股整体股价的疲软走势。那些提供短信服务的公司，正是投资者用以比照盛大的主要基准。"

从摩根士丹利股票研究部绘制的美国、欧洲、日本、韩国、中国的"互联网技术和服务方面的相对领先程度"，我们可以看出，中国互联网的核心竞争力主要来自短信和网络游戏两大块，在线广告和宽带应用均很薄弱，电子商务更是少有建树。

与灵通网等依靠短信盈利模式成长起来的无线增值服务商相似，盛大的网络游戏盈利模式有着浓重的中国特色，在中国被证明非常成功，在欧美却缺乏类似的成功参照。根据美国 IGDA（国际游戏开发者协会）的《2003 网络游戏白皮书》，2003 年美国网络游戏（MMP）用户数仅为 100 万 -150 万人，每位用户平均收入（ARPP）9.95-12.95 美元 / 月。无论用户数还是市场规模，美国的网络游戏与游戏机游戏或电脑游戏相比均显得微不足道。目前美国用户群最大的网络游戏为《无尽的任务》，活跃用户 42 万人。

与盛大不同，门户网站有 Yahoo!、商旅网站有 Expedia 的商业模式可比照，较易为海外投资者所认同。这也是三大门户网站和携程网能在纳市立稳脚跟，而灵通网、TOM 互联网、盛大却相继跌破发行价的原因之一。

美、欧、日、韩、中在互联网技术和服务方面的相对领先程度

（资料来源：摩根士丹利股票研究部）

	韩国	日本	欧洲	美国	中国
互联网用户					
宽带应用					
电子商务					
在线广告					
短信（类似 SMS）					
在线游戏					

图例：强 ←→ 弱

盛大网络 2001-2003 财务和经营数据（资料来源：盛大 F1 文件，2004 年 4 月 2 日）
（单位：一千美元）

年份	2001A	2002A	2003A
收入	$550	$39,414	$72,490
按年增长%	92%	7067%	84%
注册账户	1,900,000	88,000,000	236,000,000
按年增长%	—	4532%	168%
高峰同时上网用户	72,035	627,276	1,185,844
按年增长%	—	771%	89%
平均同时上网用户	43,736	278,186	683,917
按年增长%	—	536%	146%
MMORPG 用户每小时平均收入	$0.014	$0.017	$0.021
按年增长%	—	17%	21%

注 1：以不同的名称玩游戏，用户必须注册新的账户，在一个名称下，用户可能会有多种账户。

注 2：根据盛大网络所报的资料，为了保证按年的一致性，汇率是根据 03 年 12 月 31 日 8.2767 元人民币 /1 美元计算的。所报的资料注明是人民币账户。

PO Financial 网站记者大卫·门罗认为："中国的 IPO 是新股发行的孤儿，它们的上市如同大马哈鱼的逆流而上，一旦到达目的地，即会死去。

门罗的话或许很对，但他忘了一点：大马哈鱼之死，目的在于孕育新生。四年前的寒冬历历在目，存活至今的互联网公司，大多已寻找到一条适合自己的道路，其盈利状况和管理水平也已登上一个新的台阶。他们不再做着虚拟帝国的梦，而是脚踏实地开拓市场。在这样的态势下，我们有理由相信，包括盛大在内的中国互联网企业，未来必将有能力在纳市上有所作为，以自身的表现改变国际资本对中国股的看法。■



五年三度蜕变 网龙从配角到主角



2003 年 E3 网龙董事长刘德建演讲

2004 年 5 月 12 日，E3 大展在美国洛杉矶国际会议中心如期开幕，虽然在参展的全球 400 多家厂商中只有网龙公司一家中国游戏公司参展，但值得注意的是这已经是该公司在成立 5 年来第 3 次参加 E3，参展的自主研发网络游戏从 2 个增加到了 5 个，据该公司介绍已经有数家国外代理公司对其展示的游戏产品表示出愿意在当地进行代理的愿望，实际上网龙公司已经在美国、日本、中国台湾等地开设了全资、合资公司着手进行合作运营的准备工作，如果这些得以顺利进行，这将是中国成为网络游戏产业强国历程中的重要事件。



第一次高潮

总部位于福建省福州市的网龙（中国）公司创建于 1999 年 5 月，当时规模有限的公司并不是个传统的游戏开发公司，与当时时髦的互联网公司相同，这个公司成立之初多少也是看到互联网蓬勃发展的商机。但与大多数互联网企业不同，从该公司初期的业务状况来看该公司初期的商业模式就已经具有第二次互联网高潮的特征，它将公司的主营方向选在了互联网增值业务上，而同期的一些公司依然在门户、广告等业务模式上徘徊不前。

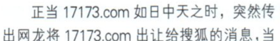
网龙公司的最初的业务为网站建设，曾负责建设 CCTV-7 套节目网站，建设福建政府的"数字福建"政务信息网。也就是在同一时期，该公司开始了最早的电信增值业务，2000 年 10 月，与福建省联通公司国信分公司达成合作协议，为福建 30 万中文寻呼、信息通、宝典用户提供本地资讯服务。随着业务的展开，公司的规模也逐渐增加，资本增加到 1000 万，公司员工增加达到 100 人，公司迎来了第一个高潮，应该说这个时候的网龙依然是个传统的网络公司。

涉足网游

使得该公司发生革命性转变的是 2001 年 4 月，网龙成立了"网游天下 17173.com"，这使得网龙公司开始进入到网络游戏行业，对于网龙公司而言这是一次重要蜕变，因为谁也没有想到 Online Game 将会在 2003 年成为第二次互联网高潮的一大因素。网龙公司完成了历史性的第一次蜕变，随后迎来了公司的第二个高潮，17173.com 伴随着网络游戏产业成长，几乎成为业内最权威的专业行业网站，其在模式上创造了多个互联网媒体的模式，比如为目前广大游戏媒体效法的"游戏专区"等。由于采编人员多是玩家出身，他们在制作信息的时候具有的专业素质和工作热情令人钦佩。据该公司一些编辑介绍，他们在过年的时候都会忍不住一天数次去更新新闻，正是有这样专业精神和热情，使得 17173.com 迅速成为在玩家心目中第一的游戏媒体，网龙的广告收入也大幅度上升，2002 年 6 月网龙公司首次参加美国的 E3 大展，这也是中国大陆厂商首次参加，17173.com 作为国内游戏媒体首次派出专职采编人员对大会进行报道。

到 2003 年 7 月，网龙旗下 17173.com 的日页面访问量突破 4100 万，其中日首页单页访问量突破 136 万。在全球网站最新排名中，其访问量居于 40 位，中文网站中排名第 15 位。正是由于这样突出的成绩引来了门户网站在内的众多投资者的关注，到 2003 年 7 月，网龙公司已经拥有员工 300 人，并已经发展成福建省最大的网络公司。

套现与三度转型




正当 17173.com 如日中天之时，突然传出网龙将 17173.com 出让给搜狐的消息，当时大多数人士认为网龙不太可能现在就卖出 17173.com，但 2003 年 11 月双方果然宣布以 2050 万美元完成了 17173.com 的境内外资产出让。正当业内议论纷纷并认为是网龙公司急于套现的短视行为并猜度网龙将要离开游戏行业时，网龙宣布将成为最大的游戏开发公司使得大家颇为意外。

此后，利用此次套现的资金，网龙公司开始了新的布局，推行"游戏制作人制度"并相继开设游戏制作联盟，举办游戏制作大赛，2004 年初，网龙的公司员工人数已经达到 750 人，该公司表示到今年年末，公司将增员至 1000 人左右。实际上从游戏媒体到游戏公司的迹象早在 2002 年 11 月网龙独立开发出第一款国产网络游戏《幻灵游侠》就已经开始了，2003 年 2 月网龙开发出了第二代游戏引擎，并将其运用在第二款游戏产品《征服》上，网龙公司开始专注于游戏制作。

到 2004 年网龙所投资的子公司天晴数码已经开发出《幻灵游侠》、《征服》、《信仰》、《机战》等多款网络游戏，每款在线游戏的开发时间仅为业界同行的 1/3。据该公司披露，为了迎合市场多样化的需求，到 2004 年底，该公司将会有 8~12 款大型网络游戏和数十款在线小游戏面市。天晴数码在历经近三年的游戏开发中积聚了大量的技术人才和雄厚的开发技术实力，并基于对中国游戏市场的深度理解，可以在较短的时间里开发出最适合中国用户特点的作品，同时该公司还将参与运营、周边产品等领域。网龙已经从游戏产业支持者、服务者角色转向了产业的主角。

从互联网公司，到增值业务提供商；业务形态从提供互联网技术，到提供信息内容和互联网技术的结合体；最终发展到增值内容提供商角色，网龙公司在 5 年内由茧化蝶的发展过程多少值得业界的思考。如今 Online Game 的门槛越来越高，早期具有战略眼光的人发现并发掘了这个领域，现在再要希望进入的难度将是非常巨大的，因此在没有资金优势的情况下，从网龙公司这样的企业成长中寻找到互联网的一些规律去发现其他新的内容领域，对于广大投资人和创业者来说无疑更具有现实意义。■（文 / 王乐）











亚洲互动走访纪实

亚洲互动副总经理兼运营总监：吴疆

本刊记者 石子

亚洲互动（全名为北京亚洲互动科技发展有限公司）是一家立足于自主研发/运营网络互动娱乐软件的公司，其前身是国内著名研发团队瞬间工作室，在瞬间的第一款网络游戏《天地 Online 画魂道》接近完成时，作为运营方的亚洲互动注资成立了。据悉，未来随着瞬间科技的成立，瞬间工作室将作为独立开发公司与亚洲互动形成嵌套式的研发/运营团队，合力打造互动娱乐软件运营平台。

"你们应该来看看，我们公司的经营理念和运营模式都比较特别，很多东西都是传统游戏公司所没有的，这里的环境更自由更舒畅。"在走访亚洲互动之前，对方负责媒介宣传的专员很热情的给我介绍了一大通自己公司的情况。听到这些描述，我深表怀疑，这样的公司我见多了，总是说一套做一套的，究竟有什么特别，还是要亲自验证才行。于是，2004 年 5 月 10 日，笔者对这家新成立不久的游戏公司探了一次班，而接待我的正是亚洲互动副总经理兼运营总监吴疆先生。

关键词：家庭、责任心

说实话，见到吴疆后，我第一个感觉是他很年轻，脸上带着自信和善的微笑，从其他人和他随意的玩笑中我发现，他身上并不存在领导的架子。

"亚洲互动成立不久，所有运营部门的同事都是我亲自挑选的，可以说我们是因为共同的兴趣和志向才走到一起的，大家都是年轻人，有理想有热情，但是不喜欢受约束，包括我自己。所以我们这里的工作环境很自由很休闲（己所不欲勿施于人吧），员工不一定要朝九晚五，在上班时间也可以放松的说笑、打游戏、吃零食，就象在家里一样。当然，前提是保证你能把一天的工作做完。我们强调的是团队合作精神，这里更象一个大家庭，你时常会听到一阵阵爆炸式的笑声，但是这并不等于散漫，我们的守则是，拿更多的薪水就要承担更多的责任，包括我在内，我们都是平等的，是互相合作的一个集体，谁那里出了问题，其他人可以去帮忙，但是我们决不会推委，这就是责任心。"吴疆如是说。

他给我看公司的装修和布局，这里就象一个制造车间，房顶上还吊着老式的三叶电风扇，在会议室的白墙上，抽象的开着一个格子窗。"这是专门请人设计的，包括每个人的工位格局。大家都知道，玩游戏的人会有很强烈的空间归属感，不喜欢受打扰，所以公司就尽量为他们营造宽松自如的工作环境，这样大家可以干得更开心。刚搬到这里时，我还提倡大家用一切可用的材料来布置自己的工位，并且每月还要评选出最佳工位之星，让大家更容易融入这个集体，把它当做自己的家。所有员工到了亚洲互动后，都会不想离开。"记得在《财富周刊》中看过一篇文章讲述了几个成功企业的良性经营思路，其中总结过一条理论就是：为员工提供更舒适的工作环境，将很大程度上激发团队的凝聚力。经过吴疆的介绍，我终于深信了，亚洲互动也将是这样一间公司——属于游戏人的家。

关键词：互动、诚信、没什么可隐瞒

"其实，我最大的希望是让每位员工把这种'家'的概念用到对待每一个玩家身上。比如我们的论坛，就很温馨，非常生活化。"吴疆领我到会议室坐下，开始了简短的访问。

与他类似的想法我听过很多，大家都这么说，但是实施起来又似乎没什么效果。"我们每天做了什么事，有什么感想，吃饭、睡觉、打游戏等等，都会写在论坛里与玩家分享。比如美工为游戏画了一张地图，或是策划又想了一个新任务等等，都会告诉玩家，并且听取他们的意见。我觉得这样做非常有意义，这不但引起了玩家与公司的互动，更使游戏公司在玩家面前不再神秘。玩家看到的是健康、阳光、积极向上的一群人，这里随时随地充满欢乐，这样他们也会给与我们充分的理解和信任，我觉得游戏公司就应该是这样，服务于玩家的。"

"其实，很多游戏论坛也专门找了一些人来营造这样的气氛啊。"他的话让我想到了杂志的论坛。

"我们做的更彻底。我们每个员工都在论坛有签名档，这是美工利用业余时间设计的，上面明确写出了我们每个人的 ID、真实姓名、公司职务以及联系方式，这个论坛就象我们网上的家，玩家有什么问题也可以直接找到其中任何一个人。""玩家可以直接找到你么？""可以！我的手机号码也公布在那里。""不怕被频繁骚扰么？""不怕！其实玩家也是出于对公司对游戏好，才会一有问题就想找你。""不觉得有些东西应该属于个人隐私么？""我觉得没什么可隐瞒的。如果连玩家都不了解你，或者你在做一款游戏时根本就听不到玩家的意见，我很怀疑这游戏能做的好。"吴疆说这话时，眼神很诚恳，令我忍不住流汗，说实话作为媒体，一个与读者和玩家最直接的沟通桥梁，我也依然没有他那种勇气。

"我们有个客户关系部，这是个虚拟的部门，其成员都是各部门主管，职能就是直接面对玩家的意见，玩家有问题我们不会让客服在前面做挡箭牌，而是各部门负责人到台前去解决，做过什么都会给玩家交底。虽然我们的游戏算不上大作精品，但是我相信通过我们诚信的态度和不懈的努力，可以获得玩家的肯定，我们只希望能够听到玩家们说'好玩！'，这样就足够了。"他补充道。

关键词：游戏、服务

提起游戏，《天地 Online 画魂道》的设计方案其实修改过很多次。"起初我看到这款游戏时，画面还没有做好，现在看来，似乎与以前完全不一样了。可以简单介绍一下么？"

"是的，瞬间的开发人员非常重视玩家的意见，所以我们在边开发边测试的过程中，改了很多次版。这个游戏的主基调是弘扬武侠精神，也很注重团队合作，并且融入了 TV GAME 的概念，定期推出资料片，但不会影响主线情节。这些资料片并非简单的出几张新地图那么简单，而是会专门设计分支剧情以及机缘任务，预计 2~3 个月出一部。我们第一个资料片《孤岛倭影》准备 10 月份上线。但是这不是强迫玩家非要买了新产品包才能继续游戏，有些玩家不想浪费钱，我们也会提供下载，不会在这些地方难为玩家。"

"刚才所说的机缘任务是什么意思呢？"

"这是游戏中的一中随机任务模式，此外还有剧情任务和高级剧情（也就是资料片的分支剧情）任务。所谓机缘，也就是玩家在游戏中的偶遇，是不固定的，包括搭配机缘任务的场景，进入模式也不固定。比如玩家打到了某个信物，可以开启某机缘任务时，可以选择进或不进，这称为冒险模式。而玩家在打怪时，也会很偶然的碰到某个机缘任务场景，没有信物也可以进，但是得不到任务奖励，或是有了信物但是进入的场景却不是该机缘任务的场景，有时候，某个场景开启后不容你选择，必须进，这种模式称为死亡模式。这给玩家带来了很多的冒险刺激，因为机缘任务获得的奖励也是要看玩家的机缘而定的，所以玩家普遍反映这个模式很好，很有挑战。"

追求"忠诚、责任和价值等同"！这是亚洲互动的信条，也是我这一次采访的收获。吴疆表示，这不仅适用于公司内部成员或部门之间的工作关系，还适用于公司所涉及的一切领域——对商业合作伙伴乃至整个社会。据说亚洲互动还是第一个开通 CRM 客服平台和 IP800 免费服务电话的游戏公司，"一切为玩家服务，决不为难玩家"也是公司坚持的宗旨。■



螺旋桨在高速的旋转，风掠过伸展的机翼，密布的仪表指针在抖动，窗外景物飞快的被抛到脑后，挣脱了引力的束缚，大地再也无法将我挽留，加速、加速、加速、升空……离开地面的那一瞬间，我知道，这一次不是在梦中……

测试飞行

电子飞行员的蓝天之旅

在航空领域，专业模拟机的应用已经非常广泛，几乎所有真正的飞行员们都需要在模拟机上完成足够科目的培训，但这些设备往往比所模拟的飞机还要昂贵。而那些廉价的、已经非常普及的个人电脑上的模拟飞行软件，其仿真度能否达到辅助真实应用的效能呢？尽管我们知道，并非所有的飞行类游戏都能达到上述要求，但那些以严格按照空气动力学和真实数据进行设计而自傲的模拟飞行软件，是否就能给予使用者以满足真实飞行时所需要的各种知识和素质呢？

作为国内模拟飞行活动的倡导者DOF（www.dof.cn，空战格斗）与CFSO（www.cfso.org，民用航空）的核心成员，笔者（@6）与李伟光（RedStar）受中国航空运动协会的邀请，于2004年5月8日至10日前往山西大同航空训练基地，参加电子飞行员的真实飞行测试活动。这是对普通PC模拟飞行平台训练出来的飞行员的第一次真正的考验，也是对当今PC模拟飞行游戏软件仿真性的一次综合评估！CCTV5 ESPORTS栏目组获悉后也给予了高度关注，特别派出了两名记者与我们一同前往大同基地，亲历这次具有历史意义的活动。在经历过如此不同寻常的体验之后，笔者也迫不及待的想要与家游的读者们分享这其中的难忘感受。

5月8日下午，怀着激动的心情，我们一行驱车从北京抵达大同航空基地。这里是国家体育总局的重点基地之一，也是山西省航空运动协会所在地。基地成立于1957年，几十年来，曾多次担负了飞机、滑翔机、飞机跳伞、热气球等航空运动飞行训练和竞赛任务。我们被安排在到达的当晚即参加地面准备课程，课程包括熟悉所驾驶的国产双座CJ6型（初教六）的驾驶舱环境、仪表、开关电门、控制杆、阀门等等。CJ6与笔者经常使用的模拟飞行软件IL2-FB中的苏制战机极为相似，虽然初次接触这样的真实座舱，但整个环境都令人感到异常亲切，几乎所有的仪表识别都与模拟飞行中一样，所以我们只用了几分钟就完成了正常情况需要几天才能完成的仪表学习。同时因为早已掌握了飞行基础理论知识，所有仪表数据所代表的意义都清晰明确，电门、控制杆、阀门的功能都了如指掌，因此教官对模拟飞行为基础理论和应用知识打下的坚实基础留下了深刻印象。

5月9日和10日两天时间，我们完成了从地面开关车、地面滑行、基本飞行驾驶、起飞着陆、空域以及特技飞行共六个科目的自主驾驶，在一般情况下，这几乎是“不可能完成的任务”！后面将谈到作为模拟飞行玩家的我们，是如何让拥有6000小时飞行经历、教过数千名飞行学员的资深老教官目瞪口呆的:）而对于读者玩家们关心的“虚”与“实”之间的关联，笔者将根据这次实际飞行的方方面面，对比模拟飞行来进行说明，Let´s GO!

地面开关车

模拟：IL2-FB中引擎的启动和关闭按一个键即可完成（也许是担心玩家怕麻烦），但可观察到例如磁电机开关转动、油门杆调整等自动完成的过程。当然，刹车是要踩住的。

真实：CJ6的引擎启动需要完成：1、注油；2、接通1~5号电门；3、主轮刹车；4、旋转磁电机至1+2位置；5、按点火开关；6、关闭3号（起动）电门；7、接通6~10号电门。关闭引擎只需要将旋转磁电机拨至0位置即可。

结论：真实飞行操作有很多细节规范，例如关闭引擎前应加油门使螺旋桨转速增至1900转/分钟5~8秒，烧电嘴等等。在引擎启动关闭的细节模拟上，另一款模拟飞行软件《微软模拟飞行2004》更加接近真实。这个过程本身没有更多的技术成份，因此从模拟到真实的过渡并不是很困难，我们在进行了2到3次操作练习后就可以独立完成了。

地面滑行

模拟：通过控制油门和方向舵并配合适当的刹车，我们可以在虚拟世界让战机在原地打转。

真实：CJ6的起落架是前三点式（导向轮在前，主轮在后），和IL2-FB中大多数飞机的后三点式（主轮在前，导向轮在后）不太一样，但我们实际操作起来发现，基本方式是一致的，没有本质的不同。用适量的油门，准确的蹬踩脚踏，柔和的刹车，CJ6在地面并不比IL2中的LA7更难控制。

结论：也许唯一的不同，是真实的地面滑行非常颠簸，屁股有点受罪，到处震得厉害，看来需要为模拟飞行玩家研发力反馈的座椅。不过即使你是真正的飞行员，每种飞机的特性不同，驾驶一种不熟悉的飞机还是要小心仔细。

基本飞行驾驶

按照规范，最初的起飞和着陆必须由后舱的飞行教官完成，学员须首先在空中熟悉如平飞、爬升、下降、水平盘旋等最基本的飞行操作。在笔者第一次进行真实飞行离开地面不久，教官收起了起落架，并在通讯器里告诉我，可以由我来驾驶了！我永远忘不了那一刻，那是笔者人生第一次自主真实飞行！在着陆前，我一共进行了近20分钟的自由飞行。尝试了所有基本飞行科目，像鸟儿一样在城镇和山峦的上空翱翔！

模拟：这是最基本的，如果你连保持平飞或转弯都不会，建议你先好好看看书，或者找个老鸟问问。



真实：CJ6的驾驶杆很轻，也很灵敏，需要温柔和细致的操作，但并不比在虚拟世界里驾驶LA7或BF109更难。最大的问题是：真实的气流无规律的扰动，会让你的飞机不断的颠簸、飘摆，需要灵活的用驾驶杆和方向舵来保持飞行的平稳。真实的飞行，体验更丰富和有趣！

结论：可以这样说，如果使用模拟飞行专用摇杆，并通过IL2-FB或是FS2004来进行PC模拟飞行练习，便无须过于担心你的真实飞行技术！就笔者个人的感觉，即使在比较紊乱的气流中，平时在模拟飞行中养成的温柔操作习惯和驾驶技术，也能在真实飞行中充分发挥出来。长时间电脑前的模拟飞行，有限的视野范围反而让我们拥有不错的空间感和注意力分配能力，能按教官的要求保持飞行状态。唯一的忠告是：不要试图在最初的真实飞行中尝试大坡度水平盘旋，你会感觉到从未有过的压迫感，那是重力加速度的效应，特别是别企图像笔者一样尝试S型水平机动飞行，为了体验那种模拟飞行中经常使用的战术，笔者代价惨重。（细节不提了，给各位的忠告是：电子飞行员如果希望驾驶真正的飞机，一定要提高身体素质，同时你在身体上是需要一个适应过程的！）

起飞着陆

也许是我们正常的飞行表现，已经使经验丰富的老教官对我们的技术有了初步的信心，于是我们很快进入到飞机驾驶最重要环节——起飞和着陆的实习阶段。

模拟：起飞和着陆的练习，无论是在真实还是模拟飞行中，都需要付出不少时间和精力。IL2-FB中数百种飞机的起降特性都有细微的区别，基本反映了真实情况。例如单引擎的战机在起飞过程中会由于螺旋桨洗流和进动效应发生"跑偏"，你需要适应这种状况，那并不是你的摇杆没调好。而对于着陆，也许是新人的梦魇，真正的模拟飞行是不会让你在第一次试图着陆的时候不发生点意外的。笔者和RedStar在模拟飞行平台上进行起飞着陆保守估计也有数以万次了，我们对自己的起降技术非常自信。

真实：CJ6的起飞着陆过程和IL2FB中的P39很相似，都是前三点起落架，加油门滑跑的时候，随着扭矩的增加和洗流的加强，需要使用方向舵来修正其向右偏航的趋势，以保持直线加速，而不至于冲到跑道的外面。70Km/h时轻拉机头，让前轮离开地面，保持合理的仰角，并一直加速至125Km/h，让飞机自己轻轻离开地面。滑跑加速的时候，座舱内的一切都在振动，你需要忍耐，并放松的控制驾驶杆，保持你的自信，你一定能顺利的起飞！最后别忘了收起落架，并注意观察空速表，别小于安全速度。

着陆的过程要刺激一些，放下起落架时机



头会下沉（IL2-FB中所有的飞机都会这样，习以为常喽），对准跑道（这个对我们来说没什么难度，但教官很惊奇，这显然要归功于长时间的模拟飞行），放下着陆襟翼（没错，飞机会突然上仰，也很习惯了，向前顶点杆就行），控制好油门，控制好下滑速度和下滑航线，修正侧风，掌握好接地前拉平的时机，接地要轻，再轻一点。

结论：可能PC模拟飞行最显著的功效就是能让你在第一次真实着陆时，使你的飞行教官大吃一惊!!! 不同于传统的飞行培训方式，电子飞行员需要熟练的驾驶数以百计的不同特性的飞机，所以具有较强的适应能力，往往能够在飞行教官的指点下，迅速掌握该种机型的驾驶特性。但谦虚谨慎是必须的，无论你飞的是什么。

空域

空域飞行在模拟与真实之间几乎没有什么区别，虚拟世界里的地理环境不比真实的世界里简单，我们在模拟飞行中所学习的导航知识、无线电知识、地图知识、地标识别的练习都可以在真实中充分应用。唯一不同的可能是：如果你是一个人驾驶真正的飞机飞行，最好还是仔细看看地图和地标，万一找不到机场了，那确实比在虚拟天空中要让你紧张得多。

特技飞行

终于要提及最令人难忘的一幕了，原先的计划中，我们没有被安排进行特技飞行实践，因为这在航空训练基地从未有过先例——仅仅真实飞行了2小时不到，便开始进行特技飞行，确实有些天方夜谭的意味。但作为我们这些在虚拟空战中各种特技飞行已经行云流水的电子飞行员来说，真正的特技飞行是我们梦寐以求的，哪怕明知将要承受巨大的过载，也不想放弃这难得的机会！

模拟：基本上没有我们飞不出来的特技动作了，而且我们进行的是最激烈的空战格斗。虚拟世界中，飞行技术、智慧、意志的对抗的确是最真实的。说实话，如果单从空战技术来说，我们的老教官不一定是我们的对手，因为我们几乎天天都要参加数十场空战！

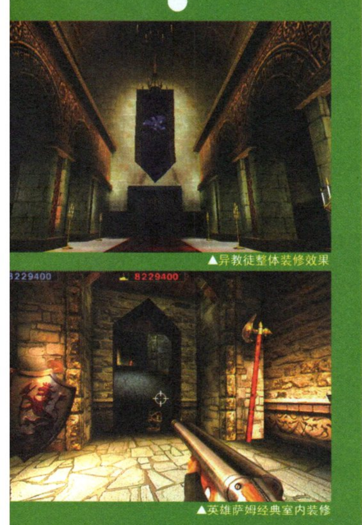


真实：我们的方案是，教官每做一个特技动作，我们自行重复一次，笔者进行了包括横滚、筋斗、英麦曼（半筋斗倒转）、上升急转和螺旋，RedStar完成了横滚、筋斗、翻转、半滚倒转。真实的特技飞行真是太美了，天空翻滚，大地出现在头顶，天旋地转！真实特技飞行的震撼与激动，决不是模拟飞行所能及！

结论：这些特技飞行的过载，大的已经超过4倍地球引力效果，没有体会过的人很难想象那是一种什么样的感觉，仅仅是一个简单的俯冲拉起，就能让你拼尽全力。得益于在模拟飞行中练就的特技飞行技术，我们的动作都做得相当标准，而且身体反应良好，没有严重的不适，教官对我们的表现赞不绝口！连我们自己也没想到，这次特技飞行实践，让我们以及所有在场的人，亲眼看到PC模拟飞行运动对真实飞行的巨大作用！最后我们平稳的把飞机降落在跑道，近乎完美的结束了这次难忘的真实飞行之旅。

"如果我过去所带的那些飞行学员需要我付出100%的时间和精力，那这两位电子飞行员，只需要我付出最多20%，他们再有10~20个起落，就可以获得CJ6的驾驶执照了！"这是飞行教官对我们的评价！本次大同飞行是一次成功的检验，是首次电子飞行员进行真实飞行的测试。区别于其他游戏和电子竞技，要想掌握和熟悉模拟飞行软件，其难度如同掌握真实飞行，除了需要掌握与真实完全一致的理论与应用知识，还需要一台高档的个人电脑以及专用仿真控制设备，仅仅作为游戏会使一般玩家觉得门槛太高，不利于普及。把模拟飞行项目从单纯的游戏领域独立出来，为它找到一个更准确的定位，将是有力促进其加速发展的一个重要步骤。我们证明了，通过完善的模拟飞行训练，可以以极低的成本，在安全的环境下大大缩短真实飞行学习和练习的时间。模拟飞行被证明是一项拥有丰富内涵、具有无可比拟的实际意义的运动项目，中国航空运动协会的第六个专业委员会——模拟飞行委员会即将成立！这是中国乃至世界上，首次为电子竞技项目成立专业委员会。模拟飞行一定会成为IT时代最成功的数字运动之一！■（文/@6）

我爱我家！大玩家装修公司

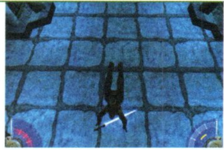

▲异教徒整体装修效果
▲英雄萨姆经典室内装修

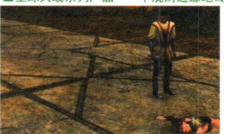
各位玩家，记者这次要采访和介绍的"大玩家"装修公司是世界著名游戏杂志《家用电脑与游戏》的旗下企业，主要业务范围是为各位游戏狂人提供富有游戏特色的家居装修服务。他们摒弃一切小市民的庸俗装修方式，给玩家顾客们带来将游戏里的画面移植到家中的绝妙装修效果。

A "星球大战"未来派砖产品

小市民的家装流行玻化砖，亮晶晶的反射灯光，可是大多数玻化砖都有一个毛病，就是太俗，哪儿有我们游戏中那些用火山岩、高岭土、水泥、金属等制成的产品有创意？我们提供的地砖，不是复古族的就是未来派的。我们先建议你看看"星球大战"全系列的未来派砖产品。这个系列包括"绝地武士"、"幻影威胁"、"原力指挥官"等一大批分支系列，生产的地砖可以用于办公楼、商厦、厂矿、空间站、宫殿、家庭等各种场所。别看现在普通市场卖的那些砖也是号称哪儿都能用，可它们的形状啊，几乎全是方的，太单调了，在我们这里，什么几何图形的地砖都能找到，菱形地砖、六角形地砖、不规则边缘地砖、波浪形边缘地砖、碎石效果地砖、卵石效果地砖，还有大小不一的自由拼接地砖；你只要把天行者卢克家或者他爸爸维达家的地砖任选几种铺在你家的客厅里，就足够向你的朋友吹嘘一辈子的了。

"星球大战"系列地砖还有一个了不起的优点——它们有超强的自动清洁功能！不但泼在地上的残茶剩汤可乐果汁会自动蒸发，你就是在家里屠宰恐龙，血淌得哪儿都是，过一会儿都能自动清理得无影无踪！


▲星球大战系列产品——不规则边缘地砖！


▲星球大战系列产品——甚至还有三角形地砖！

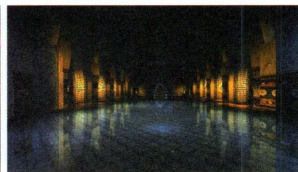

▲星球大战系列产品——卵石效果地砖！

"英雄萨姆"多彩地砖 B

咦——这位顾客说了，"星球大战"系列的地砖和墙砖颜色不够鲜亮啊。这好办，如果你想要色彩漂亮的地砖，那我们这儿有"英雄萨姆"砖哇。至于这种地砖如何地美丽，你尽可以亲自去埃及、巴比伦和波斯看，那里的宫殿、神庙甚至陵寝用的全是"英雄萨姆"牌的地砖！这种地砖色泽绚丽，光感淳厚，有一种壮丽而宏阔的美学效果，能让你们家产生一种历史悠久的时空感，有利于你绵延香火。比如，其中一款曾用于巴比伦王宫大堂的抛光地砖，比玻化砖亮多了，而且光泽淳厚，一点儿也没有玻化砖的轻浮，用这种抛光砖铺设的大厅，远远看过去，倒有点像蜡打得很亮的木地板呢。需要注意的是，这种抛光砖不防滑，而且还是特意为著名的打怪英雄萨姆·斯通在皇宫里溜旱冰设计的。

另外，"英雄萨姆"地砖不仅有自动清洁功能，还有化害为益功能哩。前不久，铺了"英雄萨姆"地砖的记者家里闹老鼠，记者在打鼠前启动了地砖内置的"鲜花盛开"选项，老鼠一死，不但尸体立即消失，还在尸体停留的原地开出一大片释放新鲜空气的鲜花呢。


▲英雄萨姆牌地砖——化死尸为鲜花


▲英雄萨姆牌地砖——注意防滑！

C "命运战士"牌和"神偷"牌地板

说到地板，"命运战士"牌和"神偷"牌是地板中的佼佼者。最终使它们从本质上区别于一般木地板的是以下两大特征：

1、特别结实。"神偷牌"木地板，还有在后面的章节中介绍的"神偷牌"防盗门，是经过实践证明了的、锤敲棍打火烧炸药崩都岿然不动的。某日一小贼企图进入一玩家屋里盗窃，因撬不开防盗门而采取用炸药炸开的方法，结果铁门碎了"神偷牌"地板安然无恙，未掉一块帖图。怎么样，这样的木地板你买回家去还能不放心么？有的玩家问："如果盗贼用的是榴弹枪火箭炮之类的家伙可怎么办呀？"嘻嘻，我们做过统计，"神偷牌"地板还从来没有遇到过使用这类武器进行破坏的案例呢，你若真怕出这样的事，就买"命运战士"牌地板。这儿有几张照片，是美军的机枪手、火箭炮手、榴弹手用高精尖武器测试"命运战士"牌地板的图片，你们看这些地板有扛不住的么？

2、永不腐蚀。这一条是"神偷牌"的专利。"神偷"是一个历史悠久的建材品牌，早在中世纪它

的产品就远销欧洲，现在欧美各地挖掘出的古代城市遗址，里面的房屋大都铺着"神偷牌"木地板。这些房屋虽然年久失修，屋顶也塌了，墙垣也崩了，可木地板依然完好无损，没有一处透水、虫蛀、腐烂。

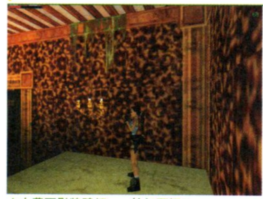
"神偷牌"地板的缺点也是不能隐瞒的哟。最大的毛病就是不保洁，不但不能像地砖那样自动清洁，而且一不小心打翻了东西，还会留下痕迹被人抓住"罪证"——看看！是你打翻的不是？下次不许你玩游戏了……要想防止这一玩家最惧怕的现象发生，"命运战士"地板就胜过"神偷"一筹了，它允许你设置地板清洁度，如果你在自己家里，最好把清洁度设为"污垢自动消失"，省去你打扫卫生的大麻烦；如果你在朋友家里作客，而他家里铺的又是"命运战士"牌地板，你可以给他开个玩笑，试试悄没声儿地打开"残骸满地"选项，等他切完菜杀完鸡刮完鱼，嘿嘿……他家里的3D效果就没治了！


▲命运战士牌地板——火箭炮手在家里练兵！


▲神偷牌木地板——不怕火！

"古墓丽影"系列灯具

D


▲古墓丽影牌壁灯——枪打不坏！


▲古墓丽影牌吊灯——在客厅里就能健身！

说灯具灯具就到！本公司特别推崇"古墓丽影"系列，下面就是这一系列的灯具的主要优点：

1、长明且节能。此类灯具起初用于古墓的内部照明。这些古墓至少建于千年以前，古墓周围也没有发电厂，更没有其它电力来源，墓内却至今光影绚烂，灯火通明。

2、超级坚固。古墓灯具不怕地震，不怕枪击，而且超级防火，它们都至少用了一千多年，从没发生过外壳变形、绝缘损坏之类的故障，从未造成触电、从未引起火灾。每次产品出厂检验时，"古墓丽影"灯具特约质检员劳拉·克劳馥特小姐都要手持M16、背挂掷弹筒、肩扛火箭炮，对该系列灯具狂轰滥炸，被击灯具无一发生损坏。

3、品种齐全。古墓灯具造型多种多样，贴图细致入微，色彩也非常协调。有安装在天花板上的吊灯和吸顶灯、安装在墙上的壁灯、放置于地面的落地灯，也有用于局部照明的台灯；有二十一世纪的简约型现代灯具，有十八世纪的豪华型宫庭灯具，也有公元前古埃及的原始照明设施。

4、用途广泛。古墓系列的灯具，不仅限于照明用处，还可以用来健身。各位玩家如果在客厅里装上"古墓丽影牌"吊灯，就可以与客人们一起攀住吊灯，做悬垂、荡秋千、引体向上等高难度体育动作，既活跃了气氛，又锻炼了身体。我们这些在电脑前坐疲了的玩家，总是渴望自己也像游戏里的帅哥靓姐一样身手不凡，却又每每苦于日常生活缺少练把式的地方。而今购买一款"古墓丽影牌"的吊灯，这个问题迎刃而解。

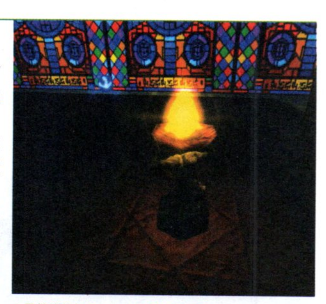
E

"马克斯·佩恩牌"现代派灯具

除了"古墓丽影"外，我们要推荐的灯具还有"马克斯·佩恩牌"，这个牌子全是现代派的灯具，特点是特别结实，一名入室行劫的大盗，曾试图用手枪打灭一盏装在楼道里的"马克斯·佩恩牌"吸顶灯，经过长达半个小时的点射后未果，结果他在抓狂中被及时赶到的警察抓获。

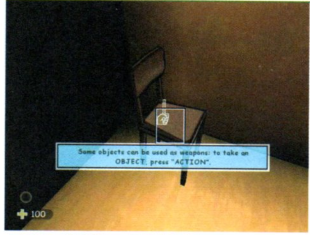
如果你喜欢古典风格，我们有"异教徒牌"和"毁灭巫师牌"火把灯具，这种万年亮节能火把，如果成排成行地摆在面积较大的厅堂里，光影效果真是别提多爽了。哦……什么，灯油上哪儿买？这种火把不用麻烦你添灯油，万年亮万年亮嘛，还能只让你点一个星期？

不过，特别提醒灯具选购者，千万注意灯具的安全性。反正"神偷"系列的灯具绝缘性能是没有问题的，放在水里也不漏电，如果你喜欢在容易触电的地方摆放灯具，选"神偷牌"真是再合适不过。然而！像"半条命"、"精英力量"、"升刚"等厂商生产的灯具，外型就太单调了，只能用于厂矿企业，而且它们一泡在水里就漏电。本公司员工戈登·弗里曼去年上"半条命"灯具厂参观，进门第二关就发现一盏灯倒在水中，一脚踏上去便触电受伤，立即被送往主题医院补充生命值。


▲异教徒牌灯具——人形塑像长明灯！

"代号十三"牌家具

F



▲代号十三牌家具——抄把椅子玩玩！

戈登·弗里曼虽然伤愈出院，对某些灯具的质量却是怀恨在心了，气得他一回到家就把书房里的"毁灭巫师"第二系列书柜砸了个稀里哗啦。这一壮举体现了"大玩家"装修公司提倡的一条家居新理念——居家需要享受，持家更要宣泄！

如果你刚遭到了上司的痛骂、同事的白眼、女友的奚落、老婆的管制等等，正是气不打一处来、扁光了敌人还感到不解恨的时候，你还会拒绝挥刀霍霍向木床的诱惑吗？更令你放心的是，你砸完它们决不会心疼，因为我们保证，制作可砸的家具比制作不可砸的家具需要为铣床配置更先进的引擎，"可持续挨砸"正是这类家具先进性的集中体现！最近新上市的"代号十三"牌家具，就在以实用型家具为本的基础上，特地为部分产品进行了可打砸性能的优化，使你买了该品牌的家具后，既能用又能砸，把能砸的砸光，剩下的还能接着用，充分做到"砸不干扰用，用不影响砸"。

G “狩魔猎人”牌家居用品


▲雷神之锤牌墙饰——防盗保家镇宅辟邪


▲雷神之锤牌墙饰——这个可不适合放在卧室里哟！


▲狩魔猎人家庭装饰——这些小物件能帮您找东西！

“狩魔猎人”牌家居用品的成功全凭它有记忆提醒的能耐。这个牌子给它的产品设置了你置解谜提示功能，譬如，你买了它的字纸篓和小挂钟，然后需要在家里寻找另外一些东西，你就可以去翻翻纸篓和钟，它们不但能装饰房间，还能给你提供你要找的东西在什么地方的线索，省得你翻箱倒柜白费力气。如果你有什么事儿想不起来，可以在铺着“狩魔猎人牌”桌布的餐桌边儿坐一会儿，让那块神奇的桌布给你带些灵感。不过，这种产品的购买权务必要掌握在你本人手中，你亲自采购，还要亲自费心布置它们在家里的位置，否则万一你的家人挖出了本产品的秘密，你藏在墙纸和挂画后面的私房钱难保不遭到大清洗！

有玩家说：不是还有“不死之灵”牌的门窗帘吗？在自己的屋门口挂个这种帘子，谁一推门，跳出一个鬼来，把他（她）吓跑不就成了？这个么，“不死之灵”的东西我们不作重点推荐，因为用户都反映，同样会吓坏玩家本人的。你不如买“雷神之锤牌”的防盗旗、防盗标与骷髅灯。它们和下一章即将讲到的防盗门具有相似的用途，至于它们能够防盗的原因，在此省略一万字，大家看图就知道了。这样风格诡异的饰品挂在房子外面，白天可以镇宅辟邪，夜晚足以吓跑不速之客。

H “神偷牌”防盗门


▲毁灭战士牌防盗门——猎枪打不开还有砸死敌人！

▲神偷牌防盗门——挑战梁上君子！

如果你真的要防盗，光靠上面的小饰物就不够了，关键时刻还得靠门窗。大多数门窗并非为防盗而设计，像风格奇异的“雷神之锤”门、质感硬朗的“虚幻锦标赛”门，虽然外形很有威慑力，可一走近，它们就自动打开，起不了防盗作用。其余的像“三角洲“门啦、”反恐精英“门啦、”荣誉勋章“门啦等，也只是个建筑部件，想踹它时，多踹几脚也就倒了。只有”神偷牌“的门是专门为防盗设计的，记者曾经采访过因为撬过“神偷牌”防盗门而被捕的小偷，他们全都愤愤地抱怨道，“神偷牌”防盗门真是太难撬了，经常害得他们为了找到一把钥匙或一件撬锁工具而在一大片街区中跑得筋疲力尽。

I “毁灭战士牌”门和“异教徒”铁栅栏门


▲异教徒牌防盗门——别以为端着张弓就能进去！

选购防盗门，也不妨寻找一些魔幻型产品。比如“毁灭战士”的铁门，它的锁拴构造没有主人的钥匙是打不开的，而且这种门的铁板坚固无比，就是火箭炮也轰不破；另外，它是上下开的升降门，关门时垂直下落，时机掌握得准确的话，能正正地砸死盗贼！缺点就是也有砸伤玩家的时候。再比如“毁灭巫师牌”铁骨木皮门，破门而入率就更低了，可是它的每一扇门都配备了一套复杂得要命的钥匙系统，弄得玩家自己也经常找不着钥匙或者搞不清哪把钥匙开哪扇门——你是防贼还是防我啊——当然，破门而入率最低的是“异教徒”的一款铁栅栏门，这款门是根本没有钥匙可以打开的！前些年一位魔法师为了进入一扇异教徒牌铁栅栏门，用锤击、箭射、枪扫、炮轰等办法折腾了一下午，此门依旧毫发无伤，最后竟然是找到一块传送地毯把自己传送到门里去！还有“国王密使”的门具，打开它们的方法无怪乎三种：一解谜、二咒语、三战胜怪物。一听说要解谜，主人自个儿的头就大了，假如来的是贼，还有心思破门么？咒语这玩意儿只有你自己知道，贼就是想四处找也找不着。至于怪物，当然是怪物当关，万贼莫开。

J “波斯王子”牌豪华门窗

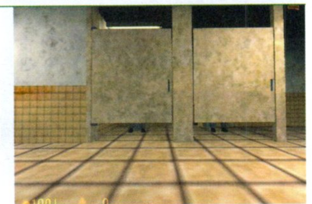


▲波斯王子牌门窗——蜂窝窗


▲波斯王子牌门窗——花叶窗

当然门窗的作用总是装饰与防盗结合的，你想在门窗的实用价值之上再加上些与众不同的气质，用“波斯王子”准没错。“波斯王子”的门窗在风格上自成一体，门都是拱门，有半圆拱、桃尖拱、花瓣拱、火焰拱等；窗都是花窗，有蜂窝窗、花叶窗等。虽然“波斯王子”的屋门大多防不了盗，但装个“波斯王子牌”的楼门或者宅门，就等于请了个门神。“波斯王子”的每组楼宅门都配备一个磨盘大锁，哪个小贼敢来推磨盘，那不是等于自己拉报警器嘛。

G “半条命牌”和“命运战士牌”抽水马桶


▲半条命牌洁具——客人赖在里面不肯出来！

哎哟！真不好意思，文章写到此处，记者有点内急，于是就向“大玩家”装修公司的洗手间跑去。顺路再介绍一下洗手间洁具：“半条命牌”的洁具虽然质量不错，但是这种洁具万万不要用在公用卫生间里。自从公司的洗手间安了“半条命牌”的洁具以后，上厕所的客人就成天赖在座位上不走，还把门插得严严的，后面排队的人死活也敲不开，有图为证。但是！这种洁具放在自家卫生间里却是适得其所，你可以尽情坐在上面看书看报玩游戏机，别人休想跟你抢……得……记者现在已经被憋得只剩半条命了，算了，还是快跑几步上隔壁公司的“命运战士”的洗手间去吧。“命运战士”的洁具有个相反的毛病，就是坐不住人。前几年纽约地铁安了“命运战士”的卫浴设施后，包括恐怖分子、FBI、警察、人质在内的各色人等里里外外蹿进蹿出，甚是热闹啊！■

我爱玩具

游戏周边精品馆

文/梅可

每个爱玩的人都会有一个相同的爱好，就是喜欢收集玩具，谁小时候没有抱着（掐着或咬着？）自己心爱的玩具入睡的记忆呢，长大一点了，我们渐渐迷上了由一堆数字组成的 PC 或 TV 游戏，于是，玩具被放置起来，成为了真正的收藏品。不过随着玩家对游戏的喜爱程度激增，一些游戏周边如模型、饰品、绒线玩具等等，也逐渐走入我们的视线，爱游戏爱玩具，这也许就是爱屋及乌的威力吧。

本期特为大家介绍一些目前流行的游戏模型精品，其中有游戏公司发行的限量版，也有著名玩具制造商的产品。







Q 版大话西游玩偶









网易官方出品，全国限量销售 10000 套 Q 版树脂小人偶，一套 6 个，每个模型底部配有周星驰亲笔签名，并印有相应模型编号。特聘全国著名卡通人物雕刻家吴春仪老先生亲自雕琢，每个玩偶均是纯手工雕制而成费时三个月之久，六个玩偶都栩栩如生，将人物的性格表露无疑，每个人物姿势复杂，均需绘制 40 余种色彩，极具珍藏价值。售价：28RMB/个

魔力宝贝玩偶



这是国内玩具商制作的一套“魔力宝贝”玩偶，共 6 种造型，材料为树脂加彩绘，高 18–20 厘米左右。其原版为日本 SQUARE ENIX 公司为庆祝《魔力宝贝：乐园之卵》发售成功，特别定制的限量珍藏版玩偶。国内仿制品有几种规格，大的 20 厘米左右，小的 10 厘米，做工有粗有细。比较而言，大的质量略好一些，可惜没有印明制造商，所以难以甄别。尽管网星官方并未授权任何商家制造游戏周边玩偶，但因为游戏中人物造型非常可爱，玩家数目众多，因而魔力宝贝周边产品随处可见。

逆天魔（飞剑侠）手办



原为网易官方“大话周年庆活动”出品的精装游戏手办包中主要物件，全国限量发行 3000 套，售价 138RMB。材料为树脂，彩绘，高 22 厘米左右。因为其造型设计非常精美，国内也有很多仿制品，比较难区分。仿制品价格在 40RMB 左右。

FFXII 女主角「Yuna」模型

此款原版为 SQUARE ENIX 公司授权日本著名动漫玩具商寿屋出品，SOFT VINYL 公司制造，按 1:6 比例制作，全高 29 厘米。虽然不可活动，但造型非常细腻生动，在港台地区非常热销。国内原版售价比较昂贵，在 700RMB 左右，未见仿制品。

FFXII 全女主角模型



SQUARE ENIX 公司授权出品，1:10 比例制作，高约 16 厘米，P.V.C 材质，一套 3 款，不可活动。台湾地区有售，国内未见。

CS 兵团



由日本 GAMEITOY 属下分公司 KawaiStudio.Inc 出品的 Q 版 CS 兵团，是目前市场上最流行的 CS 玩具模型。一套 8 个，4 警、4 匪，每一个都是造型讨好，有趣搞怪的家伙。国内有两种款式出售，大的 10 厘米高，小的 6 厘米。售价 80RMB（小）/ 150RMB（大）。

FFXII HERETIC YOJIMBO



SQUARE ENIX 公司授权寿屋出品，P.V.C. 材质，可动模型，高 22 厘米。台湾地区有售，国内未见。

CS 兵团圣诞版

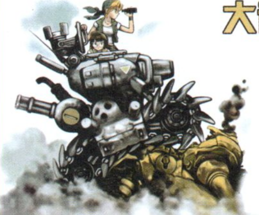


日本 GAMEITOY 公司 2002 年出品，一套 8 个，高 6 厘米，采用特制的塑胶原料，色彩表面呈哑光。原版售价昂贵，在 200RMB 左右。仿制品规格略小，高度 4 厘米，售价 50RMB 左右。

后记：

为了收集最新游戏周边玩偶的素材，笔者在北京玩具批发市场及零售商店转了好几圈，最后发现仿制品数量占了很大比重，而带有游戏公司官方授权的产品非常稀少，很多正品与仿制品会摆放在一起出售。在甄别玩具是否属于正品方面，笔者的经验是，大厂出品的玩具在底部或背面都会印有公司名称，游戏公司官方产品则会在很明显的地方打上公司标记。当然，有些产品用肉眼也可以看出精细或粗糙程度来，相信一些游戏周边收藏爱好者们，还是可以鉴别的。爱游戏所以更爱玩具，希望大家都可以乐在其中。

特别鸣谢“不错网游动漫专卖店”（www.8cuo.cn）提供相关素材。■



大话家游特别版：十周年论坛纪念帖选登

踏印玩家的足迹
——家游论坛精彩重历

【起源】

也许是年代太久远，再加上当时国内的网络环境贫乏，家游论坛的具体成立时间似乎已无从考证，由零星的回忆看来，大概是在 1999 年。当时的论坛，结构简陋，人气淡薄，但在漫长的发展阶段中，越来越多的家友开始步入家园，逐渐酝酿着一段浪漫的历史。

（引 麻宫雅典娜：家游这本杂志已经伴我度过了几载春秋，她的每一期我都曾经细细的阅读品味，以至于《夏末秋初》这篇文章居然被我背到烂熟，甚至影响了我后来的写作风格；但是，我一直都对印在杂志封面上的那一段家游网址有着无法触及的遗憾，我一直都希望自己有机会在某一台电脑上打下 FCGM 这四个字母，去看一看家游在矩阵世界里所创造出来的天地。）

【大史记】

***BBS2000 时代 ***

网址 http://www.fcgm.com.cn

简介：早期论坛只有玩家沙龙、游戏论道、玩家讲武堂、大话家游、战务讨论五个简陋的版块，而且没有任何家友参与管理论坛，各种事务全由管理员即小编们掌握，制度十分松懈，于是几乎成了老家友们闲聊灌水的场所，不过这也正开创了家里那种和谐温馨的氛围。

99 年初的论坛只有极少的几个人常去晃悠，最初的灌水大老李逍遥，很少有人了解，估计他感觉没什么人可以和他拼灌水便早早淡出了。其后就是以水流欢为首的一批老人们：阿神、哥斯拉、小兰、马杀鸡、nbxz 等，奠定了“家友”这个集团的模型。

8 月发生照片风波。小兰把“自己”的照片发上网，说是石子本人的，引起了论坛里众多关注。后来，小兰出来澄清说是自己的照片，结果一时间所有和小兰有关的贴必定成为精华贴。尤记某位家友用标题《我爱小兰》发帖，引得大帮家友进去砍他。其实直至后来一次家友聚会时，石子一语道破，众人才顿悟小兰实属男性。（^_^）

虽说早期水势不大，但监狱这个惩罚恶意灌水者的设施还是有的，而有意思的是当时系统允许家友劫狱，成功可以顺利让入狱者越狱脱逃，不成功者则将一起伏法。除了亲朋好友的义气相助外，也不乏主 ID 入狱后重申副 ID 灌水长级再劫自己真身者，而劫狱成功与否全属随机，似乎是成功略少于失败，如此一来因劫狱不成反入狱的人数大增，监狱顿时人满为患，游骑兵见状只得法不责众一概赶出。后来，为防止附属功能喧宾夺主，保证管理员执法的严肃性，便将劫狱功能关闭了。



之后几月，论坛连续发生了严重的掉贴事件，某些家友则一贴连发几个预防掉贴，结果被大家一致批评为灌水，如此混乱之时，又遭黑客攻击，整个论坛被搞得乱七八糟。终于在 2000 年中期，BBS2000 系统在人民的强烈声讨声中终于光荣下岗，新一代论坛 BBS3000 登上了历史舞台，互动家园至此摆脱黑暗王朝正式走进入了新时代。

***BBS3000 时代 ***

网址 http://www.fcgm.com.cn

各大版区简介

●玩家沙龙－历届版主：小马，马杀鸡，午夜寒刀

“阅读杂志后的意见与建议；游戏人生的感悟与牢骚”这句简介，无疑使人联想到杂志上的杏花村，搬到网络上之后也别有一番风味，实际上，此版也成了整个家游论坛的门户。

●游戏论道－历届版主：东东，上官虹，好吃的上帝

对游戏的各类研究就在这块小小的版面里延伸出无尽的幻想，游戏论道光荣地履行着游戏论坛给它的责任。只可惜，后来的分类游戏版块诞生后，它的人气江河日下。

●玩家讲武堂－历届版主：水流欢，绯雨炎，狗子

不管是新手还是老鸟，玩家谁也离不开硬件系统的问题。讲武堂，虽然从来不是灌水家们欢迎之地，但也永远不缺人气。热情负责的版主和同样无私的家友们，尽心排除解决了各类疑难杂症，在此默默地为大家撑出一片自由游戏的天空。

●大话家游－历届版主：Racer，nbxz，上杉蓝鹰，追花不懈

早期几乎是与水区同等地位的此版，在版主的大力改革下呈现出了空前绝后的繁荣大话家游一度成为论坛人气、主题、质量三方面最高的版块；同时关于其管理制度也在独裁与民主间进行了旷日持久的争论。

●灌水百分百－历届版主：悠然，欧阳陆铃，超人小臭臭，羽翼－天使之翼

响应时代发展，追随大势潮流，水区的诞生是历史必然的产物。从此，在满足灌水家们野心的同时，其它版块仍能顺利生存，可谓功德无量。

●站务讨论－历届版主：游骑兵

对网站提出意见及申请版主等活动的唯一场所，可是也经常变成声讨游骑兵的战场……

●单机游戏区、网络游戏区

后期才开设的这两个大区，一跃成为全论坛的中心。尤其是单机

区按游戏类型的详细分类，使得家游论坛成为同类论坛中形成了最完善的风格，正是由此开始了论坛的黄金时代。

管理员适时地推出权力下放的高招，继 nbxz 成为第一个参与管理论坛的家友之后，水流欢、马杀鸡、上官虹等人陆续登台，人民当家作主的口号在论坛得以实现。

2001 年初，论坛第一个组织玩家联盟成立，它召集了相当一部分元老级战友，并且建立了自己的主页，有了每周的集会，以游戏心得的讨论交流为宗旨，可谓之是颇有水准的组织，为当时灌水之风盛行的家游营造了不错的学术氛围。

3 月，随着石器时代的入侵，网游之风开始席卷中国大地。在家里玩石器和讨论的人日益增多，以至有人提议建立家的石器战队。于是在马杀鸡和砜砂白的领导下，家的第一个正式网游集团粉墨登场，其对以后家中成立大大小小网游组织的热潮产生了深远的影响。

玩家讲武堂掌门人水流欢因生活上的原因离职而去，绯雨焱经过与编辑 CHANCE 的交流，接过了掌门人手谕，为解答技术问题和传授经验鞠躬尽瘁。

繁荣的 4 月，帝国华击团创立，并在绯雨焱和真宫寺 ZD 的带领下，礼贤下士，广纳良才；同时好吃的上帝创立钢铁兄弟会，自称为来自废墟的战略精英，游说于各大网络论坛招纳战略爱好者。随后第一次帮派混战在帝击团与兄弟会之间展开，结果不分胜负，只得经过协商交流握手言和。

入夏之际，家游也出现了“温氏效应”。温柔宝贝是 plmm 的消息公开以后，遭到众多无聊人士的疯狂骚扰，只要有关温柔宝贝的帖子回复必破百，真宫寺 ZD 与好吃的上帝成立宝贝亲卫队，一方面组织灌水的严重化，一方面维护温柔宝贝的人身利益。此后，宝贝与真宫寺 ZD、争峰骑士还产生过一段段浪漫的感情，在论坛传为佳话。

赤名英子把枪头对准帝国华击团，说是自立组织的存在有损于论坛的团结统一，引起一场论战。英子仅有其兄上杉蓝鹰幕后助阵，终因寡不敌众，抗议被驳回。有意思的是，不久之后，英子态度 360 度大转，自己宣布要成立以文学创作为旗帜的组织，鹰之队由此诞生，其成员颇具文学实力，为论坛提供了诸多经典文章。

之后一段时期，不少老家友纷纷动用新的副 ID 登陆论坛，其中最轰动的要数麻宫雅典娜事件。本是真宫寺 ZD 的副 ID 的麻宫雅典娜，其丰富的文采和幽默感，给众人留下了不错的印象，多数人认为其是 mm 而展开了数次关于麻宫性别的讨论。期间 hehe 发表长文一篇似乎已有证据地揭露麻宫的男性身份，而麻宫不作理睬的态度及众多资深家友的圆慌维护，使得事实真像长期未能公布于世……

论坛进入精彩原创文章频繁涌现的红火 6 月，以 weather 的《胡编滥造》为首，午夜寒刀的长篇连载《平台——星际红警之战》也在一片叫好声中登场，上官虹也亲自主笔《蜀山传》，随后银色风刃、吸血鬼、好吃的上帝、麻宫雅典娜等人也跟风造势，迎来了论坛的康乾盛世。

暑期，由于系统故障论坛暂停运作一段时间之后，于 8 月恢复正常运转，许多老家友的热情已丧失怠尽，选择了默默淡出，为论坛留下了一些伤感和遗憾。

（引 温柔宝贝：至少对于我来说，在家游那些老论坛资料还能查到的时候，每看一次，我都要笑里带泪的回忆一次，回忆那段友情，回忆那些朋友，回忆过去，然后永远的留在脑中……）

新一代家友轮番开始执政。南瓜的红心会、争风骑士的喋血一族等组织如雨后春笋般诞生。同时，赤名英子考入大学后不再涉足网络，由上杉蓝鹰接手掌管鹰之队，并逐步吸收了许多版主和论坛知名写手加入，成为一支极具影响力的队伍。

灌水是提升论坛等级的方便手段，而水库的发明，为众多狂热的水友带来了福音。邪恶的撒旦所建水库创造了帖子页数上的空前奇观，而陈京蕾兴起另类的百科全书式水库也属最具内涵的灌水奇迹了。之后论坛水区就一直继承了这一优良传统，甚至出现了帮会的专用水库，令人叹为观止。

多事之秋，怪才四照慕明降临论坛，并因不明原因与 hehe 结成了不解冤家，两人的口水仗打得不可开交，持续将近半年。四照慕明凭借自身深厚的文学功底，以文章和作诗的形式主攻，以至有的贴还能在大话和灌水区置顶，着实让 hehe 难堪。单挑不是对手的 hehe 却有笼络人心的本领，凭借人海战术和四照对抗，自己往往都不用出手。而且 hehe 似乎一直处于上风，一个重要的原因是有着众多 mm 支持他，好处就是更容易激起一些局外人士的救美之心，使得四照战斗的更加艰辛……这次事件算得上是个人与组织之间最激烈的战斗，体现出了组织的强大力量！

11 月各大分类游戏主题区的成立迎来一片欢声，斑竹竞选成为最热门的话题。随后论坛系统升级修正了之前的 bug，老站友也纷纷回归，论坛的气氛由往日的温馨变成了大家族似的欢腾。

上杉蓝鹰接任 nbxz 成为大话家游的版主之后，开始了大刀阔斧的改革，奠定了坚持追求帖子质量和严厉打击随意灌水的大话文风。此举遭到了大批元老的反对，但同时也取得良好的成效，被不少人赞同。局势稍缓之后，蓝鹰恩威并施，在评分征文活动、鹰之队的文学帖，爱国会的时政军事帖，许多高人的杂帖等共同努力下，大话达到了顶盛繁荣的时期。

2002 年在《家友名称信手拈来》引起的 ID 胡诌潮流中悄然而至。此时最春风得意者，当然莫过悠然，刚在众家友支持下荣登灌水百分百版主宝座，又放出与月影幽幽共建爱情小屋的消息，令大家羡慕不已。

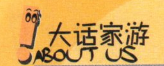
2002 年 3 月，善用 WE 和固守 FIFA 的教练之间爆发了一场争吵，但最后都因双方无法说服对手尔做罢（关于 FIFA 和 WE 之间的争论一直延续到了现在……）

4 月，上官虹举办的香山家友见面会圆满成功，还请到了编辑东东和石子参与，有关聚会的散文与照片博览在论坛里获得了极大的票房支持，开辟了大规模家友聚会的先河。

2002 年 4 月初，lynncollins 和撞针无忌同时竞选 Fcgm 足球队的主教练。几日过后结果分晓——无忌落败。LYNN 光荣的成为 Fcgm 足球队历史上第一位正式的主教练。

2002 年 5 月 28 日，国际米兰在意甲最后一轮意外的痛失联赛冠军，Fcgm 足球队员上下在一片悲痛惋惜与幸灾乐祸之中迎来 2002 韩日世界杯。

一篇名为《致所有 FIFA 的反对者》的文章，在运动版引起轩然大波，WE 派和 FIFA 派之间争论由此拉开序幕。持续不断的回贴竟然长达 7 页之多，运动版也开始受到众人的广泛关注，当然最后双方都



家友全家福



无法说服对手而暂时做罢，但日后关于 FIFA 和 WE 之间的是非之论也一直延续到了今天。

狗子开始频繁亮相玩家讲武堂，热心为广大玩家解答游戏科技问题，获得良好口碑，为后来的10月加冕赢得了广泛的人气。

伴随着韩日世界杯的开幕，论坛的运动版也迎来了黄金时代，狂热的情绪推动着汹涌的洪水向这里发起冲击。每天的发贴量都会过百，不管是懂球的、不懂球的、愤青的、起哄的，都要来掺上几脚，热闹非凡的状况使运动版俨然成为当时社区最闪光的一角。

水区版主超人小臭臭大搞改革，提倡不灌纯水要有特色等等一大版新规定的时候，一群广东家友的聊天水库竟达到了900多帖，臭臭便出现并声明1000时锁帖。此话一出即引起众人的激烈反对，以矛盾为首和臭臭经过一番唇枪舌剑之后，双方互相妥协在1500帖时封锁。事后，这群团结的家友便由矛盾和相聚几刻创始形成了组织广东人家。

2002年6月，伴随着韩日世界杯的开幕，Fcgm 足球队迎来了黄金时代。每天预备队都会有很多年轻人进进出出，有实力的，没实力的，没地方呆来躲雨的，都会来掺上几脚，当时热闹非凡！fcgm 队看到了美好的未来，似乎奖杯就在眼前。

7月正值《樱花大战2》上市，一时间樱语飞扬，尤其是经营养成版几乎变为恋爱养成的天下，版主追花不懈还联合高野森共作了一帖樱战特辑，两人优秀的文笔加上众人热情高涨的参与，在论坛上反响强烈。不过，这也造就了日后此版重养成轻经营的小小隐患。

职业玩家一词逐渐冲击大众的耳膜，在中国这个游戏环境极度恶劣的土壤上它的萌芽令玩家们众说纷纭。由 FXCarl 在论坛首先引发对以玩游戏为职业的思考，之后大批家友纷纷阐述了自己的看法，并互相进行激烈的辩论，而且惊动了东东等小编也加入进来。从职业人角度对事件的分析，当然和玩家有许多差别；小编们首次参与和玩家的热烈讨论，更使得大家热情高涨，高质量的回帖数量竟达到了和水区水库帖数匹敌的壮观场面。

围绕 hehe 的事端向来不少。因为和各版主都很熟，他也就敢在水区以外的版胡灌乱灌，而一次在角色扮演区的刷屏终于把他送进了监狱。然而，他本来是和版主银色风刃商量好灌完后马上删除，不会影响其他人浏览论坛，游骑兵却在回收站里发现了其恶作剧把他定了罪。因此 hehe 不服气，在站务区连连诉苦，导致他那帮死党也一起抨击游骑兵，也有外人帮着求情，同时 hehe 的不少宿敌们则赶来支持游骑兵，于是难得喧哗的站务上演了一场闹剧。混乱持续了近一星期，站务被灌了个乱七八糟，游骑兵却不闻不问，反倒是银色风刃把责任承担起来，发表了几篇公开的道歉书。最终大家大概都累了便结束了，不过游骑兵从此学会了一招放任自流加金蝉脱壳对日后其管理论坛产生了巨大的影响。

02与03交替之际，论坛发布《庆百期奖版主的暂行条例》的公告，赢得版主们的热烈响应。之后系列活动中，以回合区最是一片繁荣景象。高野森的回合月评，安木子的征文活动，极大地带动了回合众的活动人气，有关回合策略游戏的诸多经典讨论，至今在各版再难重现。

应广大家友的要求，家游 CM 足球大联盟 LSG 于2月正式成立。球衣定单络绎不绝，运动版主 Intermilan 和狮子之心忙得不亦乐乎，为各位成员编写简介和安排阵容。之后联盟最佳阵容新鲜出炉，以球星的评述方式展现了各家友的特点，吸引眼球无数。

2003年1月15日，号称魔鬼教练的 INTERMILAN 应 LYNN 的邀请荣升为 Fcgm 足球队的体能教练。从此二人齐心协力，立志开创 Fcgm 队的新局面。同年1月28日，Fcgm 又找来了他们的守门员教练——狮子之心。球队更加职业化。

由寒冰炎发起，喜欢恋爱游戏的玩家们共同组成了恋爱游戏联盟，他们频繁的活动为本属冷门的经营养成版作出了很大的贡献。同时，以小薰等为代表的动漫一族也借此版之地，讨论十分活跃，由于当时论坛没有特定的动漫专区，对他们这种擦边球行为版主也就默许了。日后新论坛特设动漫影音版块之原因，大概在于此吧。

不久之后，午夜寒刀正式上任玩家沙龙版主，大胆实施了众多改革措施，自此开始了沙龙新政。期间，各家友才华横溢好帖不断，如路行鸟、忠诚代价、孔雀明王等甚为活跃，寒刀的评榜帖也都风格奇特独具匠心，颇具欣赏价值。如此红火势头一直持续到后来论坛 down 掉，实属难得。

五一前夕，鉴于《魔兽争霸3：混乱之治》在国内的风靡，由安木子、黑衣酷少、幸运骷髅联合即时策略版主玉展组织，各大版区友情置顶进行声势浩大的宣传，准备了家游第一次较正规电子竞技友谊赛。本来利用五一长假比赛的计划似乎完美，只可惜天公不作美，恰逢非典恐慌散播全国，预定的假期骤减，致使赛程大幅缩短，许多选手被迫缺席，最终实际比赛屡遇困难，总算在匆忙中决出了太仔为冠军。虽如此，赛事极大鼓舞了家友的竞技热情，众人呼声之下更间接为新一代论坛产生竞技专区埋下伏笔。

本该令人振奋的暑假里，谁也料想不到如日中天的互动家园会在毫无前兆的情况下陨落。无处可去的家友们到处寻求精神避难所，许多流亡到第四帝国安身，或者在 qq 群中先嘘寒问暖再互发牢骚。freestyle 则自架了一个临时小论坛，给众家友暂时容身，可惜影响似乎并不太广，获悉之人不多。此间最快活的要算网游版的群众吧，好歹在游戏中他们还能感受团结温馨。

（附：第四帝国乃家友四照慕明的个人论坛，办得非常不错，在线人数不少，而且还有很多家里的熟人，四照根据各人喜好开办不同专区并给予版主身份，正好与在家的站务区有人推荐开版时游骑兵极少问津的态度形成鲜明对比。因此大家都主动为第四帝国做广告，在此也献上网址 http://www.tea4.com）/

8月临时论坛重生，只是测试已引来蜂拥的众人。论坛分区有了全新变化，最显著的主题区玩家沙龙、游戏论道和玩家讲武堂成为历史，游戏科技、竞技地带闪亮登场，顺应了时代发展。狗子和撞针无忌分别临时担任科技和竞技两区版主。新风格并未能很快被大家接受，许多人感叹昔日的温暖不再而离家不归；另有一批虽仍寄居于此但不再活跃，藏剑封刀自作消遥神仙；顿时庞大的新人队伍迅速占据了论坛的主流，风格变更潜移默化。

一个月后全新的 PLAY!CLUB 诞生。经历临时论坛的磨炼后，新论坛有了稳定完整的规划模型。

（引 上杉蓝鹰：我做过N次挣扎：离开还是留下。迄今也没做出离开的决定，所以继续挣扎中……呆着挺没意思的，人事和环境都陌生了，虽然仍有亲切，但是更感隔绝；走吧，毕竟偶尔还有几个老家伙在潜水，总在你刚要走的时候冒出来把你勾住。现在我感觉，挣扎正在慢慢平静下来，而当初的热情却怎么也拾不回了，不禁想起王菲的一句歌词，"等到风景都看透，也许你会陪我看细水常流"。）

***PLAY!CLUB 时代 ***
网址 http://www.playgamer.com

各大版区简介

●大话家游－历届版主：小马

新生的大话，取代了原玩家沙龙的地位，继续为广大玩家敞开家游的大门。

●错误猎手、站务讨论－历届版主：游骑兵

显然，这是解决玩家和编辑矛盾的集中营。

●游戏科技－历届版主：狗子、午夜凶豆儿

玩家讲武堂换了一身马甲后，重新登上历史舞台，勤奋的狗子则将革命进行到底，甚至拉拢了豆子过来形成统一战线。

●竞技地带－历届版主：悠看鱼游

在以游戏为竞技不再稀奇的今天，普通玩家也该能享受电子竞技的乐趣，此版应声而出。

●模拟器－历届版主：choko

怀旧与前卫只有一线之差，模拟器则在 PC 上为此架设了一座桥梁。作为 PC 游戏论坛推出这个版块，是一个值得称赞的尝试。

●单机游戏区、网络游戏区

风采依旧。单机区，仅即时回合版的合并遭到了许多人的不满；网游区，则终于打破统一开始拆分成各个游戏小版，良性发展中。

●生活主题区

集动漫影音、风花雪月、图行天下、灌水百分百四版块于一起，为讨论游戏以外的事物提供了自由的空间。

老牌组织红心会发生十月革命，随着自称女神的山岸雅晶上台，全新的红心会改用圣斗士星座命名会员，其宗旨为增进家友友谊，促进感情交流，在新水区造就了巨大的影响。后来雅晶之兄为让她放弃论坛而专心工作，假借 ID 散布雅晶车祸消息，而她本人因为没上网无法辟谣，一时间闹得很大，差点导致整个红心会分崩离析，幸得 coneko 与月下静格格极力维和才得以保全，最后解迷致使众家友有惊无险唏嘘不已。

11 月突然资料丢失，论坛回档十天以前，如此沉重的打击再次让本已低靡的论坛人气雪上加霜，众家友愤怒地声讨管理员的工作不力，游骑兵即使诚恳地向大家道歉也难平众怨。此次意外中，不但无数心血文章毁于一旦，一批绝望的老家友也潸然离开，实为新生论坛最巨大之损失。

天人互动运营网游《魔剑》服务器因经济问题无法维持，天人论坛也相应关闭，无数玩家流离失所，怀着对此作的依依不舍，他们团结起来向各类媒体呼救，在游戏界素有影响的家游自然逃不过他们的眼光。刹时间，家游论坛登陆在线人数暴增，几成洪水之势，网游区魔剑玩家的深情流露，使众多不玩此游戏者也大受感染。更不可思议的是，论坛破天荒地在网游区特开魔剑专版，〖残酷天使〗和独孤雪狼当选版主，暂时让外来之客感受了家之温暖。可惜事件一过，此版人去楼空沦为鸡肋。

家游杂志一篇文章的措辞不当，万料不到会激起《轩辕剑 online》玩家如火的愤怒，12 月网游版再次迎来新论坛史上第二次洪流。因为言语过激，外来玩家和家友发生了不小冲突，Bart 等人用心良苦出面调停，石子尽职尽责地回复解惑，但始终难以达成游戏理念上的互相理解。还好后期和谐的讨论环境平息了剑网玩家的怒火，求杂志道歉而不得的玩家带着无奈和不满离去，也许日后沉心思索，大家方能相互理解对方的思维吧。

2004 春光普照，喜庆的气氛感染着社会各界，家游宣布实施会员制，迈出了编辑读者共同全面交流的第一步，中国首次游戏盛会 ChinaJoy 的召开，更是为北京家友团员提供了无比良机，而外地各家友也不甘寂寞竞相宣起聚会高潮。以 freestyle 为代表的数码一族，更是精心挑选设计了家友合照，发上论坛共享欢乐。

旨在利用学生优势宣扬家游文化，扩大家游影响力的新兴组织学生联盟，也于元旦之际成立，一时应者云集，论坛学生群体势力之庞大可见一斑。经过不算严格的选举，诞生了组织相应的管理层，总领导为剑仙，分设了各类爱好的团体，组织起始就很壮大，在水区也造成很大影响，只是暂时还未有什么惊人的大型活动。

腊月二十八，悠看鱼游酝酿已久的大规模《魔兽争霸 3：冰封王座》竞技大赛如期正式开幕，史无前例的选手规模和全天候赛制，伴随着激情、友谊、高水准，家友们证明了非职业玩家也能完美演绎竞技的风采，最终魔术师技压群雄，其它家友也交流学习到许多东西。长达三四天的赛事辞旧迎新，游戏同乐中为羊年画上了圆满句号。

改版后的新杂志虽迎得了大家的普遍好评，但也免不了有人不高兴，矛盾的集中点就在于那个攻略小册子。连续多个新 ID 上站来声讨，在大话版形成了奇怪的景观。家友们平时牢骚虽多，但见到新人的责难都自觉出面圆场，言语态度都很友好，给诸多新人留下了不错的印象。

杂志社发行人员绿草地和杜辉开始积极露面论坛，为会员制、邮寄品、杂志发行等服务向广大读者作了详细清楚的介绍，一直缺乏官方介入的论坛顿时受宠若惊，此举也受到坛民的一致好评。

为纪念十周年庆典，从 2 月开始，在 freestyle 的策划鼓动下，不少离家多时的元老们陆续露面，畅谈论坛经历和游戏感受，与新老家友一起分享昔日的酸甜苦辣。可是怀古之风盛行，难免引发伤今之感，于是此举也遭到不少现在论坛者的反感。

自从狗子上台后加大了对论坛的管理，油漆也发愤对家游网站做了很大的更改，同时家游媒体中心开放，抢先报道了武汉飞行大赛。指挥官同志的极品 7diy 录像也放到了媒体中心上，相信以后会有更多玩家参与。

站务开始公开招聘版主，众多家友跃跃欲试，狗子反映迅速，申请后几天就可以进入试用。论坛的管理正在逐渐加强，相信很快就会迎来 PlayClub 的康乾盛世。

（引 银色风刃：其实过去的原本就会过去，就像新的气息新的风。滑过记忆的山顶，穿过曾经的地方……历史，永远只是历史。它也仅是历史。）

传说已经终结，历史仍将继续！

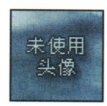
论坛上的小编

●小马



小马在杂志上就有个好位置，负责读者和杂志的交流，所以小马应该是和读者关系较好的，在论坛上也是如此，他负责玩家沙龙 & 大话家游，也是读者反映情况的地方，不过在论坛上小马是整个论坛潜水派的代表人物，bbs3000 就不提了，playclub 时就变得嚣张起来，连头像都弄个潜水派，小马在论坛上的绰号不如叫河马，不过大话的工作做的不错，精贴不少（某超版：那些精贴全是我加的，与小马何干~~）。

●游骑兵



油漆才应该是整个论坛的风云人物，一手创建了论坛，跌跌撞撞的维护着论坛，站务是他的天下，也是他被拍砖的地方，被骂次数难以想像，但是油漆的作风确是没有变过。家游十年了，论坛也有几年了，在这里就褒扬他一下吧。

●石子



编辑部里的水王，发贴数 1237 篇（平均每日发贴 5.53 篇），目前石子负责网游的 5 大板块，工作认真，在论坛里人气也很高，帖子风趣幽默，已和众家友打成了一片。

●东东



极少在论坛里露面，playclub 初期的时候曾在图形版里发贴，当时"张柏芝的相对论"那贴真是强极了。

●丹－无聊的丹



我认为丹是整个编辑部里最富有幽默感的人。playclub 初期，由于论坛限制了只有发 100 帖才可以使用头像，丹也开始了灌水，丹的每一帖都可以博人一笑，达到 100 帖后，大大的炫耀了一下自己的头像，100 帖后的两个月丹的发贴数为 103……丹对水区发贴记入发贴数做出了相当大的努力，在这里我代表无数水人向丹致敬。

●月月，子胥



很少在论坛露面，月月曾是风花雪月的版主，子胥是图形天下的版主。playclub 第二次改版时二人就没有再做。

●绿草地，杜辉



一个是负责会员，一个是负责发行，二人工作都非常的认真，杜辉会在每月月末的时候公布下期家的上市时间，深受大家的欢迎。

写在最后

首先应该感谢各位的支持，还应该特别感谢麻宫、骷髅。提出了这个建议，但是自己确没有能力，要不是骷髅真不知现在会是什么样。感谢各位老人能写下那些历史，希望家以后会越来越好！

（作者：freestyle）

家友纪念帖索引

（限于篇幅，原帖请访问 PlayClub 论坛欣赏）

☆温柔宝贝《家游·感情·宝贝》
☆幸运骷髅《［论坛纪念］近期家园事件简忆》
☆上杉蓝鹰《回忆——我曾经热爱的人们[PLAY！]》
☆中国马桶王《十周年，让我们更加冷静》
☆龙儿《[胡乱写的]……》
☆寒冰炎《[寒冰回忆录]永忆吾爱——永远的家游论坛》
☆剑仙《［回忆］仙尘余梦》
☆阿神《生如夏花之绚烂，死如秋叶之静美》
☆马杀鸡《[为了忘却的纪念]6 年论坛回忆录》
☆nbxz《N 某人的回忆录》
☆麻宫雅典娜《回忆，虚拟世界的第一次》
☆绯雨焱《在家这几年！》
☆路行鸟《2004，回首在家的日子》
☆镜花水月《和家一起走过的日子》
☆小薰《家游我的经历》
☆月下静格格《家的风土人情——我的水区朋友们》
☆爱上泥鳅的大狗《我的游戏心情》
……



〔邮购指南〕

读者可以通过当地邮局汇款购买杂志。邮购时请在汇款单附言栏写明需要邮购的刊期和数量，平邮免收邮费，如需挂号请加寄 3 元 / 本的挂号费。由于平邮过程中可能发生无法预知的丢失损坏等情况，给读者造成不便，因此推荐使用挂号邮购方式。

汇款地址：北京市海淀区恩济庄 18 号院 1 楼 1104 室
收款单位：《家用电脑与游戏》邮购部
邮政编码：100036
咨询电话：010－88115658
电子信箱：duhui@playgamer.com

〔征稿启事〕

每一位读者都有可能成为《家游》的作者！你可以在杂志各个栏目现有文章的内容和格局中获得参考。

■新作速递■游戏观点■极限攻略：一些读者认为，游戏杂志传统栏目"前瞻、评论和攻略"是那些职业或半职业游戏撰稿人的天下，不然。如果你的游戏嗅觉够敏锐、观点够新辣、钻研够精深……总之有一样就行，你的文章就可能出现在杂志上。

■文渊阁

□游戏文学：这是那些梦想尚未结束的人的天堂。游戏小说是最常见的体裁，其它散文诗歌之类不限。

□K 文："K 文"之意取自"BBS 上帖子超过 1K 就没人看"的说法。不长不短的千字文，你可以就游戏生活中的经历和感悟作些描述，来点宣泄，观点鲜明一点，风格酷烈一点。

■玩家广角

□历史：经典游戏纵向回顾，这需要你对游戏的高度热爱和独到研究。

□文化：游戏文化横向漫谈，这里的发挥空间完全属于你。

□图鉴：游戏海报、原画设定、包装赏析等等，收集狂人请共享你们的图片。

□幽默：关于电脑和游戏的原创或摘编的幽默笑话及漫画。

□人物：特色玩家、产业人物或相关社会人士的专访和介绍，这里也许会出现你自己或者你的朋友。

□周边：游戏连带产品（如玩偶模型）、衍生产品（如改编自游戏的影视作品、COSPLAY）及关联产品（与游戏相关的影音、动漫等）的评介，你的消息够灵、眼界够宽的话，就秀给大家看。

□生活：游戏玩家的相关生活习惯、消费风尚等，我们不能脱离生活。

■大话家游：你的来信，你的电邮，你的帖子，你的……

■软硬武略：谈谈与玩转电脑、玩好游戏相关的产品和技术，还有模拟器、手机游戏等同样好玩的东西。

投稿地址：北京市海淀区恩济庄 18 号院 1 楼 1104 室《家用电脑与游戏》编辑部
邮政编码：100036
电子信箱：play@playgamer.com
注意事项：请在来稿中注明所投栏目名称。推荐使用电子邮件投稿，正文文本请采用 TXT 格式，附图请用 90%图像质量的 JPG 或 BMP 等格式。请注明笔名、真实姓名、通信地址、邮编等详细联络资料。请在稿件发出后一个月内不要投寄其它报刊，若时间上有特殊要求请在来稿中说明。画稿要求幅面大于等于 A4 规格，单幅与四格漫画均可，彩色黑白不限。欢迎使用电子邮件投寄画稿，图片格式采用 JPG/PSD/BMP 等通用格式。如需退还原稿请在来稿中说明。

〔2004 年第 4 期读者调查问卷统计结果〕

读者对本期杂志的总体印象：

非常好	15.8%
还不错	74.3%
一般般	8.5%
不太好	1.3%
糟透了	0.1%

本期读者最喜爱的文章：
文渊阁：命运的轮回
本期读者阅读最不舒适的版页：
新作速递：剑侠情缘 Online 兵临城下（P59）

〔2004 年第 4 期问卷调查幸运读者名单〕

四川绵阳	连成伟	陕西安康	喻良华
陕西西安	李俊	重庆	辛健
河南新乡	赵挺	北京	尹赞朗
湖北浠水	吴翔	江苏宜兴	包煜炜
江苏丹阳	姜平成	天津	莫日根
北京	李京	宁夏银川	李星
四川南充	林虎	广西博白	徐筝
广西南宁	陈伟艳	北京	李硕
山东昌邑	孙维	河南周口	赵子昂
河北石家庄	于玖轩	内蒙包头	陈俊均
河北保定	王佳	吉林四平	闫兴龙
黑龙江	石瀚升	湖北潜江	孙聪
内蒙大兴安岭	高晗	江苏南京	甘钦争
海南五指山	陈龙腾	上海	孙燕辉
江苏南京	沈琳	上海	王博

（以上读者各获得由光谱博硕公司提供的《富甲天下 4》1 套）

■本栏目属于所有《家游》读者，内容来自读者来信、回函、论坛发言和部分投稿。在此可以有面向《家游》杂志、业界环境、玩家状态等周遭一切发表的意见、感想或是随便什么，所刊登文字仅代表读者个人观点，与《家用电脑与游戏》杂志无关。



十周庆活动篇

活动一：

为了给广大家友提供更多的特权享受，特别推出了"家游携手行 -- 友情书店"系列活动。简言之，在选中活动地区中，凡所列书店内，持"家游派"会员卡消费，均将享有特别优惠。我们会跟据各地情况，力争推出更多的"友情书店"，请大家继续关注。首次推出的地方"友情书店"如下所示：

新疆地区

店址	联系电话
乌市明园西路9号附2号（乘7、51路明园下车斜对面即到）	0991-4827250
乌市红旗路电脑商城负二层519号	0991-2827703
黄河路中银电子广场一楼华顺分店	0991-5824541
南门地下商城电脑外语书店	0991-2849854 2819635
奇台路双安商贸城新疆图书批发市场二楼A99号华顺批发部	0991-5589830
新疆大学南院图书馆一楼华顺书店	
中山路百花村软件园办公苑二楼华顺书吧（肯德基对面）	0991-7793004
新疆农业大学机械交通学院一楼华顺分店	

说明：
1、以上"友情书店"店名总称新疆华顺电子科技书店；
2、折扣说明：图书、杂志类，持"家游派"会员卡享有8--9折优惠；
软件类，持"家游派"会员卡享有8.5--9折优惠。

四川地区

店址	所在超市名称
二环路南四段（红牌楼7号）	普尔市玛特
双临路388号	成都诺马特
科华中路9号	世纪联华中汇店
双建路8号	世纪联华东方明珠店
泸州市江阳西路25号	泸州诺马特超市
绵阳市临园路58号	绵阳诺马特
南充顺庆区文化路1号	南充诺马特

说明：
1、以上"友情书店"店名总称四川求索书店，首次开放优惠点均为求索书店在各超市中设点摊位。咨询电话：028-83379875
2、折扣说明：图书类，持"家游派"会员卡享有8.5折优惠；
期刊类，持"家游派"会员卡享有9折优惠。

浙江杭州地区

店名	店址	联系电话
林弘书店	杭州电子学院8号楼2幢	0571-86915124
国勇书店	国货路5号	13067829645
之江书店	文一路40号	0571-88844590
邮局50#报亭	朝晖七区38路终点站	0571-85679746
邮局6#报亭	风起路农业银行旁	0571-85056664

说明：
1、折扣说明：图书、刊物类，持"家游派"会员卡享有9折优惠。

特别说明：折扣与打折商品范围最终解释权属各地经销店所有。

活动二：

自填1月调查表入"家游派"俱乐部活动之后，各地未能赶及入会的家友呼声越来越旺。不少家友通过各种方式跟小编和草地反映了自己的相思之苦~~~~咳咳，好在这期入会的活动又开始了，草地期待着掀起再一次的入会浪潮。

这次的入会形式，相对简单许多，大家只需完整填写本期的《问卷调查》，在"自愿入会"一项划个勾勾就可以了。哎~此话一出，我基本可以想像到上一批前辈会员们的抱怨了，是啊，你们填了那么多项，而现在只要划个勾就万事大吉了，请大家看在他们等了半年之久的份上，估且息怒吧。

先睹为快

我们在此为广大读者挑选了几款市场热销产品。普通读者和家游会员都有不同幅度的优惠哦！



编号：012
特制"家游T恤"火爆登场
◎优惠价：45.00
●会员价：38.00 尺码参照：
S-160 M-165 L-170
XL-175 XXL-180
该衣选用100%精梳棉制成，质地优良，穿着舒适。（T恤图案以实物为准）
汇款注明所需尺码



编号：013
特制"家游时尚背包"
◎优惠价：66
●会员价：60
分黄、蓝两款，汇款注明所需颜色

以上两款为纪念创刊十周年特别奉献



编号：002
超时空要塞一二十周年典藏纪念
○原价：32.00
◎优惠价：28.00
●会员价：25.00
1VCD+2CD+1书



编号：009
魔力宝贝4.0乐园之卵-2004超级权威攻略
○原价：30 ●会员价：28
1CD+攻略手册（特殊商品无优惠价）
乐园之卵全新界面详解
乐园之卵战斗系统解析
乐园之卵家族系统全面开放
乐园之卵精灵变身系统揭秘
乐园之卵新增任务完全攻略



编号：011
恋爱游戏制作大师2-国际中文版
○原价：69
◎优惠价：65
●会员价：60
让你亲手制作自己心目中的恋爱游戏



编号：014
《经典游戏海报收藏》
○原价：38.00
◎优惠价：33.00
●会员价：29.00
大32开，全彩进口铜版纸印刷，240面

邮购需知：

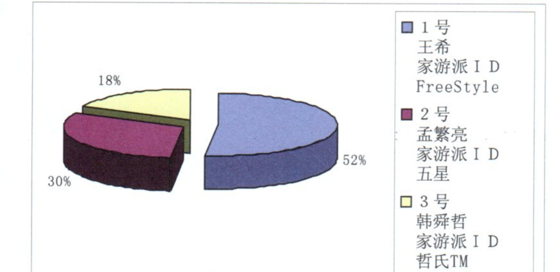
● "家游派"会员，享受产品"会员价"，请在附言栏中写清所需产品编号、会员卡号；
●《家游》的普通读者，享受产品"优惠价"，请附言栏中写清所需产品编号；
●以上所有产品免邮费，请按额汇款并另付挂号费3元/次，款到五个工作日内发货。不挂号丢失不予补寄，请谅解。

汇款地址：北京市海淀区恩济庄18号院1楼1104室
收款人：《家用电脑与游戏》邮购部
邮政编码：100036
咨询电话：010-88146001/6002/6003
010-88115658
电子信箱：duhui@playgamer.com



首届“家游派”俱乐部地区“家游使者”竞选结果公布





草地宣布："北京地区"家游使者"头衔得主为1号选手王希！由此，会员俱乐部的第一位地区使者也诞生了"。掌声中，王希登台跟我说：感谢CCTV，感谢MTV，感谢帮助和支持过我的朋友们$@#%$%*……

开玩笑啦，实际上，没有鲜花，也没有舞台，家游的这位使者已经在默默的耕耘中了。不过在这里，我到真是想感谢那些参与了这次活动的所有家友们，大家用自己的行动证明了在任何地方、用任何可能的方式支持了"家游"每走出的一步。不管结果如何，草地甚至包括老小编们一直观注的这件俱乐部"大事"终于有了她的第一笔记载。感谢大家：）

其实这次的选举真是经历了一个漫长且辛苦的过程，要知道另外2位选手也是来势强劲。先是论坛上热火朝天的开演了维持N天的拉票火拼（这一举果然凑效），但紧接着从5月读者回函上的选票来看，就很难分出胜负了（其实最头痛的是我嗳，俺的那颗心一直七上八下的，好不辛苦）。嗯，顺便说一下，"五星"和"哲氏TM"分别获赠家游时尚背包一个，即日寄出以资鼓励（这话看着眼熟）。

好啦，第一次的竞选活动终于圆满结束了。我看王希同学不仅肩负北京使者的使命，也背负了给未来使者们起表率作用的重任。呵呵，再多不说了，希望以后活动中他可以和"家游"并肩作战，为家友们提供更好的服务才是硬道理！

接下来，请大家把目光转向会员天地"活动篇"，这是俱乐部为配合杂志十周年庆典特别搞的"系列活动"。特别强调"系列"2字，家友中的会员分布遍及全国，各类活动且让我们慢慢来吧。草地心上明白嘴却实在笨，这句解释的话说了一个月的时间，孰不知我天天对着论坛留言、家友email、手写信件捶胸顿足的样子，全国的家友都是我们的掌中宝，没有半点偏向，只是这丰收，要一点一滴的灌溉，才有结果的不是吗：）

会务导航

1.《家游BT版》创刊号正式于6月上市。算日子，手中拿到6期杂志的家友会员中，想必有不少已经领略BT版中真正BT狂们的BT风采（呼，一口气数落小编这么多真是一件快事）。那么，到现在为止，"家游"承诺的首批入会会员享有的特惠条件均已一一实现。"互动参与，获得更多"后面的内容，更加精彩！

2.6月了，家友中的学生一族又要结束一个学期了，或是要告别自己的初中、高中时代，跨进一个全新的氛围里，你带着几分紧张？几分欣喜呢？草地祝你们备考成功，取成优良的成绩。除了祝愿的同时，我想提醒各位的是，自己在"家游派"中注册的通讯地址也要改动喽，或是换了校址，或是换了班级，请及时跟我email或电话联系（green@playgamer.com；010-88115658），家里的系统还没有人性化到自己升级的功能 -_-b

3）读者回函中，经常看见可爱的会员反映，本着节约时间与墨水的精神，填了会员卡号后就不再写FANS资料夹里的内容了。正解，这样做是明智兼有创意的方法。

家游小工绿草地

更多商品，网上购物登陆：www.800buy.com
电话咨询：【全国】010-88385618（9点到18点）【上海】021-62472250（8点到20点）
集团购物：【全国】010-68331010转1823（9点到18点）
【上海】021-62472250（8点到20点）

8ööBuy.com 八佰拜
礼上网来 八佰拜

购物满50元 即送“第十一届全国青年歌手电视大奖赛”获奖歌手签名照片

现金购物满50元免配送费，还可参加“幸运尾数0～9 幸运赠品天天拿”活动，25～60元赠品任你选。详情请登陆八佰拜网站

祝贺《家用电脑与游戏》创刊十周年，联合800buy举办答谢读者活动。

便捷的购物方式：只需登陆www.800buy.com，即可选择您想要的商品，不用排队不必等候。
高性价比的产品：具有品质保证的中外名牌化妆品、精品皮具、迪士尼车饰，天天惊喜价。
诚信购物无风险：选择送货上门、货到付款，我们将先送货，您验货后再付款。（限北京、上海地区）
赠品多多任你拿：购物有赠品，多种组合，幸运赠品由你定。

20元赠券 卡号：JD20

赠券使用说明：
在八佰拜使用本券购物可充抵20元现金价值(特例商品除外)；或以会员价购买商品(所有商品均可)；任选其一。不可冲抵运费。有效期：截止2004年9月1日。赠券的最终解释权归八佰拜所有。

男人也爱美



龙之子系列纯银吊坠--泉
商品编号：3809
市场价：￥128
折扣价：￥78
赠送银扣皮绳1根
925银，仿旧处理，好像一条首尾相接的卧龙，正在沉睡着。





爱国者USB迷你王(新锐型-128M)
商品编号：3528
订购价：￥438
USB接口，硬件加密，智能备份。
内置邮件系统收发E-MAIL
内置MSN自由沟通无障碍。

天眼佛珠护身符
商品编号：0886
市场价：￥48
折扣价：￥30
随商品附送藏产伸缩绳1根
规格(cm) 大珠直径1.3,小珠直径0.5

前生约定黑发晶手链
商品编号：5478
市场价：￥235
折扣价：￥176
材质：水晶 主石：黑发晶
黑发晶的内涵物为黑色针状或发状物质，看起来有很Cool的现代感。

X战警纯银戒指BR0979
商品编号：4622
市场价：￥225
折扣价：￥179
规格(cm) 最宽处1.5 戒指号码18-23
纯银镀白金，抛光精细，光泽度好。

瑞士SIGG(希格)—Q绿 (8007.00)
商品编号：5133
市场价：￥234
折扣价：￥185
产地 瑞士 容量0.75L
装上满满的青春，约三五好友一起出游。



幸运十二星座吊坠--天蝎座
商品编号：2594
市场价：￥98
折扣价：￥58
含925纯银项链1条
规格(cm) 坠长1.4,宽1.9
送给朋友更加深你们的友谊。

探路者-比尔35升背囊(EB0703)
商品编号：0135
市场价：￥233
折扣价：￥210
容积 35L 净重 1.5kg
颜色 黄色/绿色 购买时请注明
V型铝条可调背负，有通风系统，有出水口和防雨罩。

探路者-假日营ET0107
商品编号：0245
市场价：￥315
折扣价：￥283
规格: 200*200*140cm 净重: 3.0kg
防水、抗风、保温，可容3人。
阳光下，一家人尽享天伦。



瑞士SIGG(希格)—X光(8005.6)
商品编号：5128
市场价：￥222
折扣价：￥175
产地 瑞士 容量0.6L
光与影的交界处，看见真实的自己。





Zippo纤巧经典铬系列(1605)
商品编号：1021
市场价：￥188
折扣价：￥129



Zippo黑冰带字(150ZL)
商品编号：1057
市场价：￥308
折扣价：￥198

瑞士军刀-豪华修补匠(1.4723)
商品编号：0103
市场价：￥400
折扣价：￥266
15种功能，长度9.1厘米
光面纤维塑料手柄

瑞士军刀-攀登者(1.3703)
商品编号：0037
市场价：￥276
折扣价：￥185
14种功能，长度 9.1厘米。



欢天喜地小毛猴
商品编号：2822
市场价：￥48
折扣价：￥38
规格(cm) 长18.5,宽14。
两种颜色，随机发放，为单个商品的价格。



米菲兔
商品编号：3168
市场价：￥50
折扣价：￥38
规格(cm) 长21(含耳朵)，宽18。
有三种颜色，蓝色、粉色和橙色，购买时请注明，为单个商品的价格。

购物指南：
一、网上订购：登陆www.800buy.com。商品价格以800buy网上最终页面为准。
二、邮购：（只支持普通平邮，费用 6元/单）
请在汇款单“附言”中直接写明赠券卡号和商品编码，例：JD20、2669、2841。
支付金额应为：使用赠券后的商品价格+6元平邮费。
收款人地址：北京市地安门邮局80号信箱
收款人姓名：八佰拜 财务部
邮编：100009


T-TIME 光谱博硕
T-TIME TECHNOLOGY CO., LTD.

JoWooD
Productions

enterbrain



ISSUE.118 2004.6
强攻
天翼之链
TALES WEAVER
www.cncjoy.com
一切尽在天翼
遇 见 你 是 最 美 的 天 翼
ATELIER
GLOSE
《天翼之链》
www.cncjoy.com
暑期全面上市
客户服务电话:(021)61206611 E-mail:cs@cncjoy.com
销售热线电话:(021)61201870 传真:(021)61201871
游戏科技2004.06
斯巴达克惊天镭9550评测报告
Razer Viper光电鼠标试用报告
模拟器快报200406
GeForce6系列显卡技术分析
天堂 II 全职业深入解析（二）
刀剑Online 阵法系统初探
科隆 游戏职业乱弹
梦幻西游 爱家日记
剑网 揭开黄金BOSS的神秘面纱
终极刺客：契约
全零"沉默杀手"评价攻略
圣域 完全攻略
黑帮之地 完整剧情攻略

HITMAN CONTRACTS

《终极刺客:契约》全零“沉默杀手”评价攻略

文/大漠奇侠

注:本文叙述的是在职业级难度下,不存盘、不开枪、不杀死目标以外任何人、从未有近距离接触情况下达到关末所有统计数据为“0”并取得“沉默杀手”评价最快、最简便的通关途径。职业级难度下在地图上不会看到过多提示,请参照其他难度下的地图行动。

任务一 疯人院余波 Asylum Aftermath

二楼电梯口

情报:疯人院已被霹雳小组(SWAT)包围,所有出路被切断。除了SWAT之外,这里只有颠狂的病人和凶残的疯人院管教。

目标:逃离疯人院。

在教授尸体旁拾到汽车钥匙(Car Key)。出门,经过躺着无数克隆体尸体的走廊,来到病人区。病人们是不会在乎一个陌生人的,因此尽管大摇大摆地行动。查看地图,沿着地下室中部的走廊绕行,从西侧黄色“!”处绕路到东侧电梯跟前,乘电梯从地下室去二楼。

门开处,小心摄像头,切换到潜行模式在门口换上一件病人服,然后乘电梯去一楼。现在可以放心探索,穿过一群SWAT队员,进入一楼最南侧正厅东侧的门,沿旋转楼梯上二楼,从一侧阳台出去,沿着爬下去,等下面的SWAT转身,悄悄钻进汽车内,冲出大门。

[方法2:在地下室随便麻醉一名病人,换衣服。之后在二楼电梯口向左,找到一个SWAT的尸体换衣服,SWAT的伪装可以顺利通过一些SWAT巡逻的走廊,但是和正牌货打照面时很容易被识破。]

任务二 肉王的派对 The Meat King's Party

情报:我们的委托人怀疑,他们的女儿被自称“肉王”的Campbell Sturrock绑架并且杀害了。“肉王”刚刚打赢了绑架案的官司,巧舌如簧的律师Andrei Puscus帮他逃脱了罪责。今晚,他们正举行派对庆祝这一胜利。

目标:1.暗杀“肉王”;
2.暗杀律师;
3.救出委托人的女儿。

在冷库里换上屠夫的衣服,然后抛掉手枪。下车,在车厢侧面关闭冷库的门,以免醒来的屠夫滋事。向前来到正门口,搜身后得以通过。进门一直向前,沿楼梯上到二楼,查看地图上“!”处,在此找到已被残杀的女孩。拾起女孩的断臂作为证据(Murder Proof)。(进入附近房间后应按空格键切换到潜行,就不会惊动肉王的兄弟出现。)


搜身

回到一楼,查看地图,三个“!”分别标志着更衣室、吧台和律师的包厢。首先

进入更衣室，换上红色侍者装。在C区的吧台和屠夫交谈，得知肉王进餐时不喜欢被打扰，在此处拿到大烟杆（Opium Pipe）。进入包厢，等待律师抽完大烟后睡着用肉钩结果他。

回去重新换好屠夫装，进入一楼厨房。拿到烧鸡后，把厨刀藏在里面，通过酒吧后面的VIP区上二楼。在肉王的卧室，先关闭四周的窗帘使保镖们无法看到内部，然后把烧鸡呈上，等女孩们被打发走之后干掉他。从厨房后门口的停车场离开。

［方法2：找到女孩尸体后，等候在一楼更衣室隔壁的厕所，律师抽完两袋烟后就会来上厕所，勒死律师并麻醉他的保镖，换上后者的衣服，直接去肉王的卧室（保镖不会被搜身），离远一点用无声手枪射击，这样不会惊动女孩。同样是个简单的办法，但统计中就不会是全零了。］

任务三 贝雅科霍夫炸弹 The Bjarkhov Bomb

美味的汤……

情报：Fabian Fuchs，一个国际恐怖分子家族最年轻的成员，正要从军火商Sergei Bjarkhov手中购买一枚脏弹。我们并不知晓Fuchs家族要这玩意干什么，但一定要确保他们无法得到它。前克格勃特工Yurishka会提供详情。

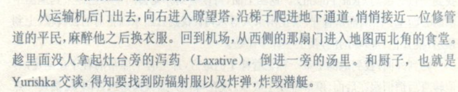


目标：1.暗杀Fabian Fuchs；

2.暗杀Bjarkhov；

3.摧毁生产脏弹的潜艇。

从运输机后门出去，向右进入瞭望塔，沿梯子爬进地下通道，悄悄接近一位修管道的平民，麻醉他之后换衣服。回到机场，从西侧的那扇门进入地图西北角的食堂。趁里面没人拿起灶台旁的泻药（Laxative），倒进一旁的汤里。和厨子，也就是Yurishka交谈，得知要找到防辐射服以及炸弹，炸毁潜艇。



走进餐厅，在卫兵身旁的炉子跟前找到烧火棍，然后躲进厕所，等喝了甜菜汤的Fuchs进来方便舒舒服服地打发了他。换上他的衣服。跟随卫兵出门，来到隧道口。

经过隧道到另一侧谷地。沿路向西经过官兵宿舍，来到西北角的大仓库，在右侧第一间找到防辐射服换上，向潜艇进发。进去后在车间右侧的箱子上找到三枚炸弹和起爆器。按照Yurishka交待的三个弱点，依次在冰面上放置炸弹。

查看地图，回到前一块谷地向Bjarkhov的运输船前进，上船后来到二楼，经过二层甲板，进入Bjarkhov的办公室。寒暄过后，趁他独酌沃特加的机会从背后下手。找到桌上的钥匙从另一侧通道返回外面。进入隧道，在失去信号前引爆炸弹（最好将动画按掉），返回运输机内。

［注意几点：1.在厨房放泻药的时候千万不能被厨子看见；2.如果是穿军装进入食堂，不要试图去拿烧火棍，否则肯定暴露；3.炸毁潜艇后有可能会发现死去士兵的尸体，进而引发警报，能否取得全零要看运气。］

任务四 贝丁福德庄园 Beldingford Manor

情报：我们委托人的儿子Giles Northcott最近被贝丁福德庄园绑架了，奇怪的是他们没有要求支付赎金，看起来这里面有些蹊跷。委托人不想惊动警察，因此只能趁天黑后潜入庄园，因为这时候来参加周末狩猎派对的客人已经熟睡了。

目标：1.暗杀Beldingford领主；

2.暗杀领主的儿子Alistair；

3.救出Giles Northcott。

右转，趟过沼泽地，趁巡逻的护院走远，悄悄溜进地图中部的树丛谜宫，在“!”处进入地下室。等地下室中的侍卫从西侧小门离开，沿着他的巡逻路线来到外面，切换到潜行经过狗舍，绕到左侧建筑的后面、晾衣服的空地上。



在威士忌酒桶中下毒

向左，进入一层的后门，找到锅炉房关闭冷水，当洗澡的女仆过来查看时，迅速返回晾衣空地，沿梯子爬进二楼房间，找到桌子上的毒药（Vial of Poison）。出门，经过现在已经没人的洗澡间，翻转镜子秘道出去，沿楼梯而上，进入领主的卧室。有三个办法对付这位老人家：1.趁他周期性上厕所时跟在背后下手；2.趁他上厕所在床边牛奶里下毒；3.在他熟睡时，直接用床上的红色枕头蒙在他头上……

完成之后，从正门出卧室，右转从书架暗门出去，沿梯子上到三楼。沿旋转楼梯一直下到一楼，因为还没有伪装，那里的卫兵要利用他们视野的局限耐心躲过，最终去东南角塔楼沿旋转楼梯到地下室，在威士忌酒桶中下毒（注意别和管家打照面）。从东北角旋转楼梯上到顶，进门去在熟睡的客人旁换上猎装，（并且一定要）拿上他的猎枪，从一楼南侧的正门大摇大摆出去。

在地图最西侧的马厩，到外面切断电视信号（Satellite Transmission）让卫兵出来查看，趁机去值班室找到牢房钥匙（Key to Stable Cells）。等在马厩大厅里，等马夫出现后麻醉他，换上伪装，这样进入马圈，熟悉的气味就不会引来马儿的嘶叫。过去释放那个可怜虫，原来领主和他的朋友要在狩猎派对上像动物一样猎杀他，然后这位牛津长跑赛的三连冠就风一般的消失了。原路回到小船上即可。

［在马厩里有另外一个办法释放人质。取得牢房钥匙后去值班室隔壁找到装有除草剂的水壶（Weedkiller），确认马夫刚刚离开马圈，然后把除草剂倒进马厩西北角的水缸里，等一会进入马圈，会发现所有的马全都死了，自然它们再也不会发出声响。］

任务五 鹿特丹的集合地 Rendezvous in Rotterdam

情报：我们的目标是鹿特丹飞车党以及国际犯罪集团的头头Rutgert Van Leuven，据说他搞来了能让委托人名誉扫地的一组照片，正待价而沽。另一个不幸的人将会是被派去飞车党寻找照片的私家侦探Klaas Teller，据说他已经暴露或者叛变了，这都不是我们的委托人愿意看到的。

目标：1.暗杀Rutgert Van Leuven；

2.暗杀Klaas Teller；

3.找回照片。

从藏身处下楼，向卡车跑去，跟随几个飞车党进入工厂小楼，小心避开楼内穿梭的人，最终在二楼东侧的房间里找到一件飞车党的服装换上。从二楼中央北侧出去，沿楼梯下到地面，从木栅栏的缺口进入院子。

留意自己的服装，和院子里的守卫是有区别的，穿这身衣裳想进地下室一定不能被看见。向院子东北角走去，等楼梯口那个卫兵向右走开一点，悄悄从后面闪过，下楼梯，躲在死角里，伺机撬开地下室的门进去。不能被走廊里的巡逻者看到，去东北角房间，找到一具尸体换装。然后进入西北角刑讯室，拉闸让Teller过电。

原路回到院子里，从修车库进入一楼，守在东北角厕所，等前来买照片的记者进来，麻醉他换衣服并拿到盛钱的信封（Envelope）。抛弃所有的枪支，出去和吧台的侍者交谈，跟着他去二楼Van Leuven的办公室（中途有搜身），趁Van Leuven去保险柜里取相片的机会下手。拿到照片后，原路脱身。



请记者在这里休息一会

［当47躲进厕所里时有另一种可能：如果前面的行动耗时太多，记者老兄已经去过Van Leuven那里，那么在他身上会直接搜出照片。此时不可能让侍者引路了。需要去院子西北角的仓库，拉闸引开卫兵，进入建筑北侧的后院，沿梯子爬到二楼，等在南面卫生间里伺机行动。］


安装跟踪装置

任务六 致命货物 Deadly Cargo

情报：军火走私商 Boris Ivanovich Deruzhka 打算在鹿特丹购买一件核装置，我们的委托人希望 Deruzhka 去见上帝，并解除藏在一辆轿车里的核弹头。交易很可能在港口发生，最好在警察到来之前完成使命。

目标：暗杀 Deruzhka。

进入前方的夜总会，向左，找到橱窗里的那个女孩，让她去外面引开轿车旁的男子，趁机去轿车上安装跟踪装置（GPS Transmitter）。［由于整个任务的目标只是 Deruzhka，因此前述的行动以及后面去船上解除核弹头的行动都不是必须要做的。］

回到夜总会，进入地下室从西侧的后门来到外面。躲在卡车旁，等附近两个警察分开行动后，冲进大门南面的警察局。在“!”房间找到一件警服换好。从南侧回到外面，查看地图，找到南面靠近船只的倒数第二个仓库，撬开门进去。如果仓库里散布着 Deruzhka 的手下，可以躲一会，等警察进来搜查。去二层换上一件 Deruzhka 手下的衣服，出门来到港口。

慢慢走上船，去北侧的船头，进入舱室后直接沿楼梯到二楼，躲进洗澡间的门后，等 Deruzhka 进来从后面下手。原路返回出发点（注意在仓库里重新换上警察的服装）。

任务七 交易的传统 Traditions of the Trade

浴池里

情报：Franz Fuchs，国际恐怖集团的另一名成员，研制了一种强力化学炸弹，并且存放在布达佩斯有名的温泉浴饭店。我们的雇主很想研究一下那枚炸弹。不过要留意，由于正在举行国际会议，饭店里的保卫工作十分严格。

目标：1.暗杀 Franz Fuchs；

2.暗杀 Fritz Fuchs；

3.拿到化学炸弹。

在尸体旁拾起 ID 卡（Conference ID），向酒店的正门跑去，安检过后保安会收起所有默认的武器（但不用担心被识破），然后就可以进入酒店。

进入大堂后向左，等巡逻的保安离开，撬开双扇大门，进入浴室。切换到潜行，慢慢磨蹭到中央浴池的门口。等保安来到浴池南面时悄悄移动到西侧柱子前，利用柱子掩护自己，然后等保安过来后，沿着他被柱子阻挡住视线的狭窄区域挪动到浴池中央，将 Fritz Fuchs 先生按进水里，拾起 X 射线室的钥匙（Key to X-Ray Room）。当保安转身回到南面后，把尸体拖进附近的桑拿浴室。

原路回到大厅，到东侧乘电梯去二楼或三楼，在走廊里搜索，看到一个挨间清洁地毯的服务生后跟在后面，等他进屋拔下门上的钥匙（The Master Key）。现在去 302 室门外，向内张望，等那个服务生进入卫生间后开门进去换上他的衣服。走上阳台，向隔壁 303 的阳台望去，等那个保镖出来然后返回屋内时，迅速跳向隔壁阳台，开门进去将此人麻醉。悄悄潜入卫生间，Franz Fuchs 先生正在那里洗最后一个澡。拎走门口的箱子，原路回到三楼走廊。


洗澡间

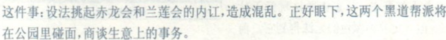
查看地图，然后找到三楼东翼西北角的安全出口，从那里出去就是屋顶。跑到屋顶另一侧，从窗口向内张望，等保镖面向远端的窗子时跳进屋内，蹑手蹑脚从双扇大门出去，经过几道门来到角落的 X 射线室，找到炸弹。（此处躲避保镖要有些耐心，因为他们可能在一个能看到门口的地方站很久，但是当他们移动到面向外面的位置时就可以悄悄从他们身后经过，并且开门出去。不要高看他们的 AI。）原路回到东翼的安全出口，提着箱子大模大样从正门出去，跑向东面脱身。

［有个有趣的彩蛋。在一楼东侧被封闭的区域，如果撬锁进去，进入北边的走廊，周围就变得越来越阴森了，而且会看见一个鬼魂缓缓飘走，追进发生凶案的房间，在洗澡间的镜子里会再次看到神奇的景象……］

任务八 屠龙 Slaying a Dragon

下毒

情报：我们的委托人希望除掉声名狼藉的邪教——赤龙会的首领李鸿。但李鸿是个很有势力的人物，甚至即便侥幸成功，也可能不会活着离开赤龙会的地面。所以我们的委托人希望“温柔”一点处理这件事：设法挑起赤龙会和兰莲会的内讧，造成混乱。正好眼下，这两个黑道帮派将在公园里碰面，商谈生意上的事务。



目标：1.暗杀赤龙会的使者；

2.兰莲会的使者必须存活。

查看地图，找到地图上标志“!”的位置，在“洁净洗衣店”招牌下爬进下水道，找到一包老鼠药（Rat Poison）。返回上面，可以看到赤龙会的使者已经来到地图中部的公园里。四周都是看守，禁止闲杂人等入内。找到公园东门正对的公寓楼，上到顶层，撬开正对楼梯的门，换上一件平民装。

回到外面，找到地图上唯一标记着梯子的地方，那里有个黑帮的看守在巡逻，等他转身后悄悄跟在后面，麻醉他换上衣服。现在可以大摇大摆走进公园里。离远一点观察赤龙会使者的举动，发现他每过一会都会去凉亭边喝茶。趁他离开的间歇，悄悄在茶壶里下药，然后向出口跑去即可。

［要注意两点：1.换上平民装的主要目的是更容易的制服梯子旁边的那个看守，因为如果 47 不换衣服，很容易就会引起看守的注意并走到近前来查看。这里可以不换装并达到麻醉看守的目的，但要保证他在巡逻中没看见过 47。2.因为是一代的复刻关卡，你可以象以前那样尝试用狙击步枪对付目标，这样很酷，但并不是个保险的办法，开枪之后你还需要应付头顶上赶来搜寻的直升飞机。］

任务九 王福饭店事件 The Wang Fou Incident



安装炸弹

情报：两个帮会之间还有最后一次机会避免开战。兰莲会派出了一个使者去王福饭店试图和赤龙会达成休战协议。如果他们真的成功，那我们的努力就白费了。因此这次要轮到兰莲会出点血了。要注意，王福饭店是赤龙会的老巢，因此这里守备森严。

目标：1.暗杀兰莲会使者；

2.暗杀兰莲会的手下（共6人）。

首先熟悉一下地形：地图中部标志梯子的地方就是饭店。使者的车会停在正门口，车上除了使者，还有四个侍卫。剩下的两名侍卫则守在地图东面的路口处。

找到梯子，从那里爬上饭店二楼，切换到潜行模式悄悄挪到门跟前，撬开锁，进去找到炸弹和引爆器，原路爬下梯子。找到饭店正门附近唯一的下水道入口，守在附近，兰莲会的专车到了之后，很快司机会到巷子里来方便，趁机麻醉他，换上衣服，并

将他拖进下水道里。(拖到井口,适当旋转一个角度然后丢弃。)现在回到饭店门口,打开车门,安装爆炸装置。然后去东面的路口附近蹲守,当使者的车子经过时引爆炸弹,让他和他的四个手下一起上西天。

原路回到找到炸弹的房间,换上墙角的"龙袍",开门进入二楼大厅,从电梯下到一楼,从南面进入北面的方型大厅,当卫兵视线转过后沿着墙角移动,进入大厅西面的圆形包间。有两名兰莲会侍卫还在那里。把其中一人引出来查看,伺机从背后下手,接着解决屋内的那位。把尸体拖进包间藏好。从二楼原路逃脱(千万不能从饭店正门离开)。

[要注意,如果按照本流程进行游戏,在开始阶段要尽量节省时间,否则当赶到饭店对面的小巷时,司机很可能已经方便完回去了,等待下一次机会可能需要很久。]

任务十
海鲜餐馆的谋杀
The Seafood Massacre

情报:帮会之间打算开战了,警方试图维持表面上的和平,警察局长召集了双方的代表在海鲜餐馆举行最后的谈判。那么让他们全部去见上帝吧,这样帮会之间就不会再有什么顾及了。要留意,这次谈判是秘密举行的,警察们封锁了整个餐馆,不许外人出入。

目标:1.暗杀赤龙会使者;
2.藏好赤龙会使者的尸体;
3.暗杀警察局长;
4.暗杀兰莲会使者;
5.在餐馆留下信物。

开始后迅速行动,找到地图上标记"!"的下水道口,下去找到老鼠药。返回上面,从院子里、下水道南面的梯子下去,撬开门进入地下室,在里屋找到厨师服换上。回到外面,找到大地图最北面的那个下水道口,不出意外赤龙会使者还在那里盘桓,干掉他,搜到护身符(Triad Amulet),把尸体扔进下水道。

返回到先前的地下室,破坏掉煤气开关,引正宗的厨师前来查看,趁机麻醉他,取得厨房钥匙(Chef's Key)。现在去厨房(大地图附近梯子处),把老鼠药溶进桌上的酒壶里,端着酒来到二楼,按照吩咐把托盘放到桌上,等在包间外,等二人毒发身亡,进去在桌子上留下护身符,原路逃脱。


包间里一切都平静了

[注意,在任务开始处不能浪费时间,一定要先穿上厨师服,并且趁赤龙会使者在下水道附近时赶到那里。否则等警察驻守地下室入口后就无法进去换衣服了,并且当使者离开街道后任务自动失败。]

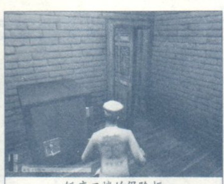
任务十一
暗杀李鸿
The Lee Hong Assassination

情报:李鸿的势力已经被削弱了,所以这是我们下手的好时机。李鸿躲在饭店里,看上去很安全,不过我们在那里有个内应可能会帮助你——虽然我们已经跟他失去联系有些日子了。除掉李鸿之后,要设法拿到他的玉雕。没有它,没有李鸿,原本平静的江湖就会陷入一片混乱之中。

目标:1.暗杀李鸿;
2.拿到玉雕。


地下室的保险柜

这是在任务九已经很熟悉的地图了,不过又增加了地下室、官邸和妓院三个部分。首先,找到东侧王福饭店的后门,从那里进入一楼东南角的仓库,麻翻一个巡逻的侍卫,换衣服。


饭店二楼的保险柜

转身从仓库进入地下室,沿路会发现在电梯东侧的那个房子里有厨师和贵宾的伪装,先不管它们,进入电梯北面的武器库,从帘子后面的门出去,发现进入了地图上没有标注的区域,从那里沿路来到地图最北面标"!"的房间,释放被抓住的探员,询问他会知道玉雕放在那里。(地图上总共有四个保险柜,探员会随机说出玉雕放置在哪个保险柜里。他的消息十分重要,因为只能打开他交待的保险柜,开错了柜子会触发警铃。)

在地下室换上厨师装,原路返回一楼,在西侧的前台架子上找到泻药(Laxative),进入东北角的厨房放进汤里,举着这碗汤送到一楼圆形包间里。如果没人就等一会,等李鸿和保镖就座后,把汤端上去,保镖试吃了几口自然就去厕所了,趁机除掉李鸿,找到保险柜钥匙后将尸体拖到餐桌另一侧。

现在按照和探员的谈话去找玉雕,可能的四个位置是:

一、妓院。从二楼南侧的天桥进入,保险柜在标"!"的房间,需要从隔壁的隔壁进去,通过阳台来到那里。

二、地下室。来到地下室电梯北面的武器库,在它隔壁的房间里。

三、官邸。从饭店一楼的北侧出去,查看大地图,发现附近有个梯子。小心躲避廊桥上的侍卫抵达对岸,从梯子爬下去,涉水到北面,钻进山洞。要注意保险柜旁有个来回穿梭的卫兵,要利用门后等处躲避。

四、饭店二楼,任务九取得炸弹处。

任务十二
猎杀与被猎杀
Hunter and Hunted

情报:47从回忆中挣扎出来,巴黎警察已经包围了饭店。有多讽刺,他的目标 Albert Fournier 是这次行动的指挥者。

目标:暗杀 Albert Fournier。


三楼走廊

查看任务指示,有两个目标已经完成了——这也是47为何受伤的原因。开始后迅速出门,向北,进入左首第一间客房,上阳台,翻出去跳到对面的屋顶。从屋顶西侧重新跳回到三楼客房里,不出意外走廊里已经冲进来一队警察。悄悄开门出去,在西侧尽头切断三楼的电源,摸黑从警察的身旁悄悄下到二楼。走廊里只有一个落单的警察,上去麻醉他,换上警服,撬开门,把他拖进房间里。下楼,从后门来到街上。

吸引警察的注意力

躲开几个警察进入下水道,从那里很容易在大地图东侧的出口回到地面,进入北面小巷,向南出来就会看到暗杀目标以及他身后两个全副武装的警察。在两个警察附近跑动,吸引此二人转过身来朝向东面,悄悄过去把躲在汽车后面 Albert Fournier 干掉(不必担心后面的围观者会看见),把尸体拖进小巷里。随便冲过一个出口离开。

[有个很酷的办法离开,让47不至于步行去机场:在麻醉警察并拖进房间后,捡起床边的另一支麻醉剂。到街上后去地图西侧大道上会看到一个消防员装束的人,麻醉他,捡起他的车钥匙(Paramedics Carkey),目标完成后去北侧的出口,用钥匙打开救护车(Ambulance),扬长而去。]■

ARPG的狂欢，在《暗黑破坏神Ⅲ》到来之前

圣域 SACRED





文 / 飞宇冰矢

对于有关于DIABLO的一切来说，2003绝对不是一个好年份。威旺迪欲出售暴雪的决策的直接影响，除了让暴雪的四位创始人集体出走外，就是使暴雪所有大作的开发进度全部被延期，这其中就包备受关注的《星际争霸Ⅱ》和《暗黑破坏神Ⅲ》。尽管出售暴雪之事最终搁浅，但是看上去在原本应该很热闹的2004年，除了WOW外，暴雪的一切作品都注定是空白。既然有空白，那就会有某一款游戏出现来将其填补。空白的2004选择了Sacred，这款一度被译为《神圣纪事》，最终被官方定名为《圣域》的ARPG作品，在发布之后将王者应有的霸气体现无疑，没有任何一款单机游戏在最近半年时间内能够达到如它一般高的可怕热度，网上流传的讨论这款作品的帖子已经开始要以5位数来计算。而在结束了所有的任务之后，很显然留给大家最有兴趣的仍然是它强大的联机功能，玩下们自发组建的战网已经慢慢地投入了使用。看上去，在新的DIABLO还在云雾中的时候，一场ARPG的狂欢已经提前到来了！

上手篇：圣域之门

大图书馆里。两个侏儒一般的小鬼拿着装满金沙的瓶子在六芒星的线条上跑动着，金沙装满了地板上的六芒星凹槽。门“砰”的一声被推开了，受惊的侏儒不小心将六芒星最后一个角上的金沙没有填满。矮人一般的仆人包着厚重的魔法书走上房间最高处的祭坛。在矮人的身后那个看上去非常猥琐的魔法师走上了祭坛，他用魔法召唤出了一个混身是火，长着翅膀的怪物，但是六芒星那没有金沙的一角使这个怪物不受魔法师的控制，咆哮的怪物冲向了祭坛上的魔法师……

■难度选择

游戏共有四种难度：bronze、silver、gold、platinum，依次提升。开始时只有bronze、silver两种级别择，完成了silver后出现gold级别，完成gold后出现platinum级别。游戏开始时可导入以前的角色，也可以将角色导出。

■操作及快捷键一览

1~5：选择武器快捷键
6~0：选择技能／魔法快捷键

快捷键数量：1级1个，2级2个，8级3个，16级4个，30级5个；
快捷键设置：打开道具栏，直接拖拽武器或是技能到左右两边相应的空位；
盾牌的使用：你可以将武器和盾牌拖拽到同一个空位上。
空格键：使用加血药水
Q：使用对抗亡灵的圣水
W：使用提升经验的药水
E：使用解毒药水
R：使用恢复连续技的集中药水
I：打开物品装备菜单
O、ESC：打开系统选项菜单
A：自动拾取附近掉落的物品
S：打开存档菜单
F：打开技能菜单
H：打开帮助菜单
L：打开任务日志
C：打开连续技菜单
M：打开世界地图
Tab：打开当前区域地图
Shift：切换行走速度
Alt：显示人物和物品的名称
Ctrl：按住后角色可进行原地攻击
小键盘的+、-：调整视角远近

■任务导向系统

任务系统相当出色，这是为全世界的玩家们定做的游戏，即使你的英文不怎么好，也能很容易理解任务，并知道下一步该怎么做。

接受任务：头上有“!?”符号的NPC就是表示有任务要交给你，有些NPC的任务是主线任务必须完成，而有些NPC的任务是支线任务，可以不接或不必完成，当然会影响角色的声誉。完成NPC的任务后，他们头顶会出现“！”符号，与其对话即可完成或继续任务。接受任务后，LOG BOOK自动记录任务名称和

要求，以及要去的地点。黄色标记主线任务，蓝色标记支线任务；打勾的是已经完成的任务，实心圈是当前任务，红色叉表示任务失败。

完成任务：打开地图后，会看到地图上有一些标记：金黄色的书本表示主线的任务完成的地点，兰色的书表示支线任务的完成地点，在书的边上都有标记任务的名称，如果任务完成则书变成绿色，失败则变成红色。

■基本属性解析

强壮：增加攻击力、攻击速度和生命值，很多武器装备有强壮值的限制，建议肉搏角色升级时首选加强壮。
耐力：增加防御力，减少毒伤害。
敏捷：影响防御几率和远程攻击。弓系武器有敏捷值的限制，建议森林精灵升级时首选加敏捷。
魅力：去商店讨价还价时候用的。
物理回复：加速生命恢复和增加耐力。
精神回复：增加法术伤害和降低施法回复时间（游戏中没有魔法值，只是每次施法有一段回复时间，等级越高的技能魔法需要的回复时间越长）。
注意，每升一级可以自由分配1~2个属性点。

■技能／魔法说明

学习：拣到自己种族的神符（rune），把鼠标指针放到神符上，按右键就会学得。

释放：要将技能魔法的图标拖到右边的快捷栏里，选择后右键释放。

交换：拣到不能学习的神符可以到技能大师那里交换可以学习的神符。2个任意神符可以换1个任意神符；3个任意神符换1个自己种族神符；4个任意神符换自己种族1个指定神符。

■自定义连续攻击

要想使用连续技，先要完成“book of wisdom”任务，然后同技能大师对话就可以购买自定义连续攻击。要注意编辑进连击中的技能是不会随着技能等级的提升而提升的，它将保持在自定义时候的级别！想要进行升级同样要找Combo Master且要付出很高的费用。



■商人、铁匠、技能大师和马房

地图上显示钱袋的地方就是有商人的地方，可以从商人那里购买武器、装备、药水和首饰；

地图上有铁锤符号的地方就表示有铁匠，铁匠可以给有空格的武器装备镶嵌神符、首饰来增加武器的能力；

地图上显示自定义技能标记的地方就表示有技能大师，技能大师可以组合技能便于玩家连续施展。

地图上显示有马蹄铁的地方就表示有马房，可以在这里买卖马匹。

■关于马的说明

除在马房购买马匹之外，野外的马也可以骑。但如果骑术技能不够就无法骑乘高级马匹。马匹等级主要看其HP和附加能力，还有移动速度。马匹的数值可以通过马鞍来增加，购买马鞍后右键点击即可给马装备。除森林精灵（wood elf）外，其他角色在骑马时不能使用战斗技能。所有角色在骑马时都不能使用连击技能，同时骑马不能进入房子和地牢等地。即使下马了，马匹也会受到来自怪物的攻击，所以安全的地方只有村镇。理论上讲，你死亡后，马匹依然在你被杀死的地方。拥有一匹马的时候，点击角色肖像上的马蹄符号，当马在身边时是上马，当马不在身边时是吹口哨将马召唤过来。马匹有特殊技能：trample（踩踏），骑在马上点击鼠标右键，在马周围出现一个光圈，然后就可以向怪物冲过去。

■物品说明

任何一种武器或是装备的名字后面有（m/n）标记的表明此物品可以用runes和ring进行镶嵌从而提升性能，n表示可镶嵌的数量，m表示已经镶嵌的数量。在游戏中各种角色的特殊物品用不同颜色来标识（即其他角色无法使用）。

seraphim（天使）：淡蓝色
wood elf（森林精灵）：绿色
vampiress（吸血鬼）：红色
battlemage（魔法师）：蓝色
dark elf（暗黑精灵）：紫色
gladiator（角斗士）：橙色

套装——该系统类似《暗黑破坏神Ⅱ》，名字用绿色标示，不过套装只要收集过半就可获得整个套装的额外奖励。稀有物品名字显示黄色，魔法物品名字显示蓝色，唯一的物品名字显示亮橙色。

■药剂说明

strong potion of concentration：提升连击技能性能
lesser healing potion：四分之一生命恢复
healing potion：二分之一生命恢复
strong healing potion：全部生命恢复
potion of the mentor：在有效时间内增加获得的经验
strong potion of undead death：在有效时间内不死系怪物不会死而复生
strong potion of viper's antidote：解毒剂

■物品存放

每个村镇中的一个蓝色的、发微光的、金属的箱子是你自己的仓库，在任一个村镇存取都可以。

■游戏中的龙

在游戏中可能会有8条龙，其中7条是可以杀掉的，而另1条无法干掉，属于必须做任务的范畴，这条龙就是Drakenden村里的金龙。挑战龙并不是容易的事情，因为龙不但威力大，而且HP自动回复的十分厉害，在游戏里30级以上角色去挑战它们都可能无功而返。不过杀了龙之后除了获得大量的经验外，还可以搜索龙的宝藏。7条可以杀的龙位置如下：

地图左下方角落的红龙
地图左下方熔岩地带地下的红龙
Crow's Rock城堡后走传送门到地图中间一个岛见到的红龙
Crow's Rock城堡下方一个地洞中的黑龙
地图右下方的Drakenden村北边的绿龙
地图左上方冰原地带的冰龙
沙漠中传送门下方的红龙

主线篇：穿越圣域

游戏主线不长，因为角色选择的不同而有所不同。不过这种不同仅仅是在第一章节的初始任务之上。游戏全长为四章，后三章所有人任务相同，其中最后一章仅一个任务。本文所有任务的英文名均来自游戏的自动日志记录文件，故文章的叙述风格上也采用了接近于日志的形式。

游戏中按下TAB可显示地图，地图上会出现两种颜色的箭头，红色代表主线剧情，蓝色代表分支剧情，跟着箭头前进就可以到达剧情触发地点。有鉴于于此，本文不介绍每个剧本之间的道路应该向哪个方向走，及应该走到何处。

第一章：命运之路（Path of Destiny）

■职业：角斗士

任务：伤口的血（Bright blood from deep wounds）

目标：在竞技场中的决斗中获胜。

见到斗士Julius，对话后他让你去竞技场中与一个斗士决战，胜利将带给你金钱和自由。对手实力并不

强，猛攻吧！在击败斗士后，Julius 放出兽人来攻击你，解决兽人之后才有得到报酬和自由的可能。

任务：征兆（Sign of the times）

目标：杀死 Julius。

Julius 食言了，他居然不承诺把自由还给你。在他眼中，你永远不过是一个奴隶，不用再忍受了，送他离开这个世界！虽然他有一群喽啰来围攻你，但只要他一死，其它人都就会逃走。

任务：皇家卫队（The royal garrison）

目标：将 Rochéford 带去见长官 Romata。

作为自己的导师，Julius 的死还是对你造成了一定的影响，怜悯式地为他进行一番哀悼后，你要离开竞技场。出口被锁住了，那个叫 Rochéford 的新同伴看来能帮上忙。他的开锁能力恰好是你需要的。和他一起离开，他揭露 Julius 进行奴隶交易真相的目的也就能达到了。一起去见 Bellevue 的长官 Romata，路上的敌人很少，很轻松就能过去。

任务：为了王国（For King and country）

目标：前往 Porto 堡垒找到士兵 Treville。

见到 Bellevue 的长官 Romata 后，他告诉你，Ancaria 王国局势动荡，国王年老体衰，而渴望获得权力的男爵们正密谋夺取政权。王子 Valor 正在与王国南部 Khorad-Nur 的兽人部落交战，国王现在迫切需要优秀的战士，你要去南部边境的 Urkenburgh 要塞向让 Treville 加入队伍。

■职业：六翼天使

任务：新冒险（Elesium）

目标：与高级修女 Leandra 对话

Ice Cread Dale 修道院的学习就快要结束了，接受洗礼之后去 Bellevue 的神庙里展开新的冒险吧。最近有很多盗贼出没在 Bellevue，这里已不安全，去找头上冒着“！”的 Leandra 聊几句。

任务：河贼（River Pirates）

目标：消灭附近的盗贼

所有的盗贼、刺客和小偷都在修道院北面，他们正准备攻击修道院。上前解决掉这些家伙，杀得差不多就会有提示可以结束任务了。回去找 Leandra 对话即可。

任务：召唤（Call to Arms）

目标：与 Bellevue 要塞的 Romata 司令官对话

见到修女后她告诉你，Aarnum 国王的忠实部下 Romata 司令官送来口信，要你尽快赶去援助。义不容辞，赶紧沿着小路前去报道吧！

任务：王冠之剑（Sword Sister of the Crown）

目标：前往 Porto 堡垒找到士兵 Treville

国王的士兵正在与王国南部 Khorad-Nur 的兽人部落奋战，赶紧去帮帮遇到麻烦的王子。从一些洗衣妇那里知道有士兵在战斗中逃走当了盗贼之事，还是先去找到 Treville 吧。

■职业：森林精灵

任务：猎杀（Hunter and Hunted）

目标：与暗黑精灵 Laurelinad 对话

作为森林守护者的精灵，你来到 Zhurag-Nar，Laurelinad 救了你。他攻击族长，把祭师的头砍了下来，随后和你一起向 Bellevue 逃去，而黑精灵杀手正在派出来追杀你和 Laurelinad。要牢记精灵是弓箭手一类的职业，远程攻击才是强项，在逃亡中开始新的旅程吧。

任务：伙伴（Elendiar）

目标：和暗黑精灵 Laurelinad 一起到达 Romata

一群由来自 Zhurag-Nar 的暗黑精灵组成的杀手集团一直跟在身后，一边向 Bellevue 前进，一边应付这些阴魂不散的精灵。道路上还有盗贼会一起来骚扰，当然，全部当成靶子射，一直到两个人可以顺利地到达 Bellevue。

任务：保卫王冠（For the crown of Ancaria）

目标：前往 Porto 堡垒找到 Treville

来到 Bellevue，Laurelinad 却选择了离开。迷茫之际，国王的求援让你再次燃起战斗热情，去找 Treville，他会帮你见到王子，在边境线上 Urkenburgh 要塞与讨厌的 Khorad-Nur 兽人进行战斗。

■职业：暗黑精灵

任务：梦之歌（Dream Songs）

目标：与森林精灵 Maegalcarwen 对话

这是与森林精灵剧情所对应的部分，初期完全相同，你帮助森林精灵获得自由，然后被黑精灵追杀。去和 Maegalcarwen 对话后开始征途。

任务：狼嚎（The howl of the wolf）

目标：和森林精灵 Maegalcarwen 一起去找 Romata

将 Maegalcarwen 从 Zhurag-Nar 救出来，和她一起向 Bellevue 逃走，中途会有黑精灵的追杀，当然盗贼和精灵仍然是路上的敌人，一直逃到 Bellevue 见到 Romata 才算安全。

任务：保卫王冠（For the crown of Ancaria）

目标：前往 Porto 堡垒找到士兵 Treville

Maegalcarwen 让你来到了人类的世界，但两个人却注定要分开。随后你去为自己一直嘲讽的人类国王战斗——这是一件非常无奈的事。你也得去 Urkenburgh 要塞，在那个曾经被称作 Uruk-Nar，由精灵族人的奴隶所建造的地方，去找一个叫 Treville 的士兵，通过它见到王子。

■职业：战斗法师

任务：魔法测试（Books,owls and salamanders,A test of magic）

目标：与自己的导师 Alcalata 对话

Star Dale 要塞让你学到了足够多的知识，比如你能控制猫头鹰或火蜥蜴之类的东西了。在 Bellevue 附近完成死亡之舞魔法阵之后，作为一个战斗的法师，你要告别自己的恩师 Alcalata 走上新的旅途了，去找他好好聊聊。



任务：召唤魔法（Examina Magica）

目标：消灭召唤出来的怪物

这是恩师的最后考验，先从魔法阵中召唤从怪物，不战胜它就没法离开魔法阵。将怪物用几个火球轻松地杀死之后，国王派来的 Weston 将会带你前往 Bellevue。

任务：剑与魔法（Swords and magic）

目标：与 Bellevue 的 Romata 对话

Romata 正在 Bellevue 焦急地等着你的到来。一路上 Weston 和你以最快的速度向 Bellevue 赶去。路上听说修道院和城镇都受到强盗攻击，还出现了黑精灵。尽快赶到 Bellevue 见 Romata，一路上保护好 Weston。

任务：为了王国（For King and country）

目标：前往 Porto 堡垒找到士兵 Treville

Romata 转达了国王的任务，现在你也一样要去找到 Valor 王子和他一起作战，途径同样是先找到 Treville。

■职业：吸血鬼

任务：夜祷（Night Prayers）

目标：与一楼的修女对话

吸血鬼在一千年前是个骑士，但最终却因为喝了一个天使的血而成了嗜血的吸血鬼。现在，新的使命到来了，你身体里的骑士精神正在被唤醒，楼下的那个修女就是你重现人世第一个接触的人。

任务：护送（Bloodhounds）

目标：护送修女去找 Romata

和修女对话后，把她送到 Romata 那里去，门外有盗贼，你充当修女的保护者，和她一起去 Bellevue 见 Romata。

任务:保卫王冠(For the crown again!)

目标:前往Porto堡垒找到士兵Treville

见到Romata后他说Aarnum国王在为王子Valor寻找优秀的战士去Mhurag-Nar抵抗暗黑精灵，现在你也前往Urkenburgh要塞，找到Treville开始为尊敬的王子效力吧。

六职业的独立任务如上所述,之后开始,六职业全部并入相同的流程。

兽人们正在侵略Khorad-Nur，王子还在Urkenburgh要塞顽强抵抗。兽人计划通过传送门抢劫我方的补给品,而王子的部下Wilbur被敌人俘虏。在兽人们把他当菜就着酒给吃了之前,赶到兽人部落,解决掉看守Wilbur的兽人,把这位忠实的仆人救出来带回王子的营地。Wilbur带来的消息让人震惊——兽人正打算通过Wyvern关卡进行下一步的侵略，这些家伙似乎全部丧失理智,疯狂摧毁一切。王子当机立断,让你和Wilbur一起前去Crow's Rock城堡向DeMordrey男爵报告，以便他的军队在即将到来的Wyvern关卡战斗中为王子提供帮助。王子想让男爵部下最精锐的私人剑士兵团Shakura出动帮助自己。而最快捷的路线当然就是穿过Mascarell男爵领地中的Faeries关口。

来到城堡，男爵答应出兵援助，将最优秀的一队Shakura战士借给了你们。还有什么比这个消息更能让王子的军队振奋的呢?不过他要你们自己去Ice Creek找这支部队。

第二章:为了国王(For the Crown)

援军的到来并不见得是个好消息。见到Shakura战士时才发现这是男爵的阴谋，那枚男爵给予作为信物的戒指原来那是一个格杀的标志。Wilbur被杀了，你也赶快逃走吧，赶紧回到王子的身边，告诉他DeMordrey叛变之事,揭穿男爵试图窃据王位的野心。冲出Shakura战士的围攻，一路奔向Wyvern寻找Valor的军队。

当你赶到Wyvern时,只见一片战后狼籍。DeMordrey的叛变让王国军遭遇前所未有的惨败。一名垂死的士兵呻吟着，希望你能给他一点水，帮助他吧。在附近找到一个装满水的瓶子,把水带回去,那个垂死的战士告诉你Treville的下落。在战场上找到同样垂死的Treville,这才知道王子目前下落不明,但是Mascarell男爵的夫人Vilya可能知道王子究竟在何处。你放下Treville的尸体,前往寻找Vilya。

就在寻找王子的过程中,DeMordrey在疯狂扩张势力,整个王国迅速被控制,而Vilya也被关押了起来。找到被软禁的Vilya,她告诉你王子还活着，而且已经逃出DeMordrey的控制，藏身于Tyr-Fasul森林一个遗弃的要塞中。带着Vilya一起到Tyr-Fasul森林的要塞之中去。

在森林要塞中见到了王子,王子没有气馁,而是在积极地组织力量反击。在王子的安排下，你和女巫Shareefa结伴而行,前往Khorad-Nur的兽人要塞。见到Shareefa之后，她让你先去Khorad-Nur的兽人领地，去找兽人巫师，探察兽人行为暴虐的真正原因。Khorad-Nur地区位于Urkenburgh要塞的南部，王子的一些忠实部下还驻扎在沙漠中的Ahil-Tar绿洲。

第三章:血之旅程(Blood trail)

在Khorad-Nur地区,有很多兽人巫师的尸体,还有不少在墓穴里出现的亡灵。也许是那些亡灵将这些是兽人变得失去了常性而开始向Ancaria进攻。王子了解这一切后，就可以做出应对策略，他现在应该在Braverock城堡中。来到Braverock城堡,只有先找到王子留下的标记才知道王子的位置。向城堡里那些看上去并不起眼的人打听吧——妓女、乞丐或是间谍们,他们告诉你王子在首都的下水道里建立了秘密基地。

王子知道兽人的事和亡灵有着直接的关系后,万分喜悦,或许他已经有了下一步的计划吧。现在你要做的是去找到女巫Shareefa，一起商量接下来应该怎么做。看来Shareefa在你之前已经知道了一些什么,她要求你送她前往Ice Creek山谷的天使修道院，那里的图书馆中应该可以查到更多关于亡灵们的资料。Shareefa告诉你,Sakkara恶魔才是亡灵背后的真正黑手,这些来自死亡之国的恶魔们的目的就是让人类走向灭亡。如果让他们继续疯狂下去,地狱之门将会开启,人类也就毁灭了。

来到修道院外,看见冰雪巨人已开始攻击这里,馆内很多位置都被巨人控制住了，要想进入就得自己找条路,一边打一边找寻出路吧。进入馆内,Shareefa破解了机关,却发现更大的麻烦,那就是你必须寻找到风、火、水、土四种元素,这是重建王国所必须的力量。她告诉你，风之元素在被遗弃的Frostgard冰雪宫殿中,火之元素在遥远的南方靠近Alkazaba noc Draco的地方，水之元素和土之元素在暗黑精灵Zhurag-Nar和Verag-Nar的领土上。世界之心由这些元素所组成,土,生产和墓穴,代表着开始与结束;水,生命之源,在多种形态中还存在着背叛和毒物;气,呼吸的生气,但也用强大的力量使人窒息和狂怒;火，所有行为的灵魂,燃烧以及破坏。

找齐四种元素之后,Shareefa告诉你，除了这四种元素，还需要找到第五种元素，还有必须的魔法师Shaddar的堕落之塔Shaddar-Nur的黑暗之书,有了这本书,她才能召唤并控制恶魔。

堕落之塔位于南部荒地，在那里你见到食人魔Glubba,这家伙取代了魔法师Shaddar成为堕落之塔的新主人。那本Sakkara魔法书当然也就在他的手上。得到书的交换条件是要求你将地下室里的恶魔们全部消灭。那些恶魔不就是Sakkara么?没什么好留情的,大清洗后,除了魔法书,你还成功拿到第五种元素,赶紧把它们带回去给Braverock城堡中的Shareefa。

Shareefa拿到了她需要的东西,接下来就是要给她足够的时间来把对付恶魔的力量储备起来。这时候你就可以帮助王子去对抗DeMordrey了。一路杀进王宫，消灭掉DeMordrey和他的爪牙，王子夺回宝座。hareefa也完成了准备工作。现在是彻底让这个世界恢复正常秩序的时候了。要打造出能对付恶魔的武器，Shareefa需要前往Ancestors的熔炉（那是Aarnum一世与暗黑精灵作战的地方)，去将最后的武器制造出来。

将Shareefa送到熔炉那里，她用五种元素重新组成了Ancaria之心,而这也就是最后的武器,你要用它来消灭Sakkara。Shareefa让你把Ancaria之心放在石头上,将恶魔再次召唤了出来。这一战是艰难的,恶魔被杀死后,它的灵魂被Ancaria之心吸掉。但当这一切看上去都应该结束的时候，最让人愤怒的事发生了——Shareefa就是那个邪恶的魔法师Shaddar，露出了本来面目,同时夺走了Ancaria之心。这突然发生的变故让你不知所措,只有先去找王子了。

第四章:先祖遗产(The Heritage of the ancestors)

王子的答案再简单不过，那就是要杀掉Shaddar。Ancaria之心给了Shaddar超越生死的力量,但是你还是必须义无返顾的完成最终任务。那个让人讨厌的魔法师躲在了Mystdale城堡,为了能让你成功地完成任务,巫师Alcalata将会和你一起进入城堡之中。城堡里的敌人多如牛毛,可是这不能阻止正义获得最后的胜利。在城堡的尽头,你又见到了那张肮脏的脸,而你手中的武器必须更加的坚硬,并用它来贯穿邪恶的心脏……

支线篇:深入圣域

游戏的支线分为两类,一是固定支线,一是随机支线。它们交叉出现在游戏中。据官方资料介绍,各类支线任务总合在200个以上，如果你发现本文有不足或你认为多余的任务的话，那么就是由于游戏的随机支线造成的。因为篇幅关系,本文没有将大部分随机任务包括在内。

1:寒冷之盘(A dish eaten cold)

地点:Torffingen

人物:Rutia the Old

一个居住在沼泽的老寡妇失去了丈夫，凶手是暗黑精灵Wyngar,她请求你替她报仇,杀掉Wyngar的暗黑精灵,拿它的头来见她。

2:冬日的梦想家(Dreamer of Winters)

地点:Torffingen东面

人物:Valoria the Dreamer

一个暗黑精灵名叫Valoria Winterdream，它想加入你们来对抗Sakkara黑暗兄弟会,这个教派目前在一个古老石头圈子里举行一个仪式召唤恶魔的镜像,必须阻止他们,杀掉信徒和恶魔。

3:母亲的撒粉杯(Mothers Powder Cup)



地点:Torffingen 人物:Sir John the Warmhearted

一个 Highmarsh 的年轻贵族请求你去找到他母亲的撒粉杯，这件奇异的宝物在一群妖怪占据的山洞里。你得从 Mum 的手中得到了杯子，把它带还给贵族。

4: 丢失的女儿 (The lost Daughter)

地点:Torffingen

人物:Babuschka

一个奇怪的老母亲请求你去森林里带会她的女儿，你找到了那个姑娘，她看起来很混乱但是还是愿意和你回到她母亲身边，但是没想到这个老家伙是个恶魔，它利用你去得到年轻的女孩，干掉他吧。

5:诱拐(Abducted)

地点:Bellevue 附近的商店

人物:Novice Imue

Nimues 被盗贼诱拐了。你必须在她成为牺牲品或者死亡之前将她救出来，地点就在银湾附近的盗贼洞穴里。这个黑巫师被你杀掉了，但是他死前的叫声显示着他和 Sakarra 有着一定的关系。他死后你就救出了 Nimues，随后 Nimues 返回修道院。

6:森林猎手(Arogarn the forest ranger)

地点:Bellevue 南面的森林

人物:Agitated 的农夫

一个农夫请求你带一个急件给 Arogarn 森林的猎人，可以在天使舞蹈酒馆找到他，你把急件交给他之后他起身上路了。

7:信息(Messenger)

地点:Bellevue

人物:Sandra Lintari

你要在三天之内送一个信息给银湾的联系人，信息及时送到，希望 Sandra Lintari 女士一切都好。

8:迷路的儿子(Missing son)

地点:Bellevue 南部地区

人物:Worried mother

一个母亲担心她的儿子请求你把他带回来，因为野狼经常在外边出没。最后这个小男孩安全的返回母亲的怀抱。

9:找铁匠(Where is the blacksmith)

地点:Bellevue

人物:Anurf

一个农夫要你帮忙找到铁匠。找铁匠的妻子问她丈夫在哪里，得知她丈夫在古老石头圈附近和别人会面。找到铁匠，见他正被野狼围攻，救下他。铁匠告诉你他在回家的路上被攻击，而且新造的剑也被偷了，你找到剑，发现有个符镶嵌在上边，感觉到剑身散发着魔法，把剑还给了铁匠得到一把贵族剑作奖励。

10:狼眼(Wolfs eyes)

地点:Bellevue

人物:Victor Homa

狂暴的狼群在攻击农夫 Victor Homa 的牲口，它们的头目是一头在 Zhurag-Nar 被训练的狼。杀死这些狼和狼群头领后，Victor Homa 的牲口安全了，去找他要报酬吧。

11:拯救妇女(Abduction of the women of Slaters Grave)

地点:Slaters Grave

人物:Slaters Grave 的市长

一群 DeMordreys 男爵的叛军攻击了 Slaters Grave 所在的村落，抓了一些妇女勒索赎金，你必须在三天之内救出她们。这些妇女被关押在一个监狱里，钥匙在一个叛军头目的身上，杀死他能得到监狱的钥匙。救出妇女后带她们返回 Slaters Grave。

12:色狼商人(The Merchant of Slaters Grave)

地点:Slaters Grave

人物:Franca

在 Slaters Grave 的一个富商利用权势玩弄一个年轻的女孩来满足兽欲，这个可怜孩子的姐姐要你向商人复仇。可恶的商人被干掉了，他再也不能伤害纯真的女孩子了，你可以和 Brianna 的姐姐谈谈，找到其他被侵犯的女孩子，把她们解救出来。

13:江湖好汉(The Outlaws of Slaters Grave)

地点:Slaters Grave

人物:Slaters Grave 军队头目

Slaters Grave 的头目雇佣你作为赏金猎人去捕捉逃跑的强盗 Robert，拿到他的一束头发，给司令官作为证据。但 Robert 却劝说你去做一个自由战士对抗 DeMordrey 男爵的横征暴敛，他给了你一束头发让你给司令官蒙混过关。怎么选？你看着办吧！

14:公主(Adelina)

地点:Silver Creek

人物:Count Markus of Silver Creek

Adelina 是银湾伯爵的女儿，一次外出骑马后就没有回来。你的任务是找到她，先从银湾南边的古老废墟开始，看起来她曾经来过这里。最后终于找到了 Adelina，她正被狼攻击。得救的她请求你将她带回父亲那里。不过，不妨说服这个美女和你一起冒险，绕路返回。

15:护卫(Escort)

地点:Silver Creek

人物:Jakob Noxtrax

商人 JacobJacob 要求你护送他去位于 Porto Vallum 国界边上的西桥，要穿过的地区有很多的强盗。

16:光芒(Shining Light)

地点:Silver Creek

人物:Avengarius

Mascarellian 军队的老兵 Avengarius 喝醉了，给你一张藏宝图。你怀疑是不是老兵在开玩笑，你应该去那里地图上指引的山洞去看看，这可是笔好买卖。

17:智慧之书(The Books of Wisdom)

地点:Silver Creek

人物:Zaman, combo master of Silver Creek

Silverbeck 的 Combos 大师给你一个任务去找到并归还他的书。从小妖精那里找到了书，但它被半兽人的血弄脏了。Combos 大师十分大方，除了很多金钱作为奖励外，还给你一个珍贵的卷，看来这本书价值不菲。

18:雪路(Ancarian snow)

地点:Braverock

人物:Fabrizio DaCorda

一个看起来不那么可信的商人请求你把一包违禁物品运送到盗贼行会，送货的路程计划看起来会让人发疯，你送这些物品到了盗贼行会，一路上还跟着难缠的 Bergonix 上尉。

19:狗官和绅士(An Officer and Gentleman)

地点:Braverock

人物:Ancala da Andelina Fintaria

一个有着贵族血统的美女被一个 DeMordrey 的官员侮辱，你以她的名义与那狗官决斗。战斗胜利后去找那位美丽年轻的女士吧。

20:暗黑牧师(Arm of the Black Priest)

地点:Braverock

人物:Gericam

一个王室成员请求你去阻止黑暗兄弟会的祭奠仪式，释放那些即将成为牺牲品的囚犯。任务完成了，但监狱被锁上了，你得在兄弟会的头领身上找到钥匙，带着这些可怜的囚犯去见王室成员。

21:恶魔的食物(Demon Food)

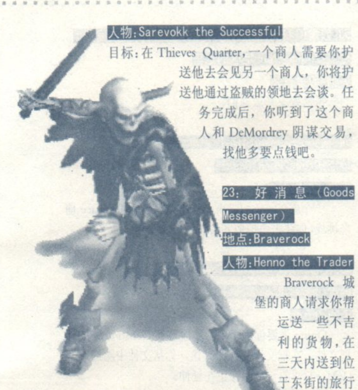
地点:Braverock

人物:来自 Braverock 的上尉

在 Braverock 堡垒前边的地方被一群小恶魔占领了，司令官请求你去找到这些小恶魔的来源。这些黑暗恶魔的信徒散落到王国的各个地方，告诉司令官他该立刻采取行动对付它们。

22: 盗贼领地 (Escort to the thieves district)

地点:Braverock



人物:Sarevokk the Successful

目标:在 Thieves Quarter,一个商人需要你护送他去会见另一个商人,你将护送他通过盗贼的领地去会谈。任务完成后,你听到了这个商人和 DeMordrey 阴谋交易,找他多要点钱吧。

23:好消息(Goods Messenger)

地点:Braverock

人物:Henno the Trader

Braverock 城堡的商人请求你帮运送一些不吉利的货物,在三天内送到位于东街的旅行商人那里。

24:法律和正义(Law and Justice)

地点:Braverock

人物:Adamanta

法官 Schrull 审判一个女仆和一个恶棍得案子。在接受贿赂后,他让强奸女仆的恶棍脱身。现在这个女仆想把他们两个都杀掉,最后恶棍死了,法官也用鲜血接受了审判。

25:不可思议之蓟(Magical Thistle)

地点:Braverock

人物:Likara the Herbalist

一个商人病了,他的爱人需要一些奇异的植物来医治他。你要在两天之内去搜寻城外的野地找到这些植物并带来给他。商人得救了,接下来就和他谈谈报酬问题吧!

26:牛头怪(Moca.the Minotaur)

地点:Braverock

人物:Celdragil

Braverock 的决斗士大师请你去找到 Moca,它是一个逃脱的牛头怪,把它送回来并关进笼子。找到 Moca 后,它请求你让他享受自由。拿回 Moca 的奴隶戒指给他的主人,同时满足 Moca 的愿望——杀了你最早的雇主吧。

27:杀夫(The Rescue of a Noble Lady)

地点:Braverock

人物:Martha

一个老女仆请求你把她的女主人从其可恶的丈夫手中救出来,并带她到城东门她的情人那里。干掉可恶的丈夫 Zaphod DeFaltar 后,拿到了关押他妻子牢房的钥匙。你带着她来到 De Faltar 那里,她的情人在城东门那里准备了马。

28:锦标赛(The Tournament)

地点:Braverock

人物:Captain Cinu

Aarnum 国王的军队租用了竞技场,皇家卫队的 Cinu 上尉请求你去对抗 DeMordrey 的恶棍,你必须在三天内打败所有的 DeMordrey 战士。

29:宝剑(Arogarns sword)

地点:从 Hedgenton 东南方向的地下城穿过去

人物:Arogarn

Arogarn 在森林中的某个地方被一个野兽所阻挡,他遗失了自己的剑,你必须帮他取回剑。

30:遗抢的艺术品(Art Robbers)

地点:Hedgenton

人物:Hedgenton 北部的商人

一个在 Hedgenton 北部的商人有件价值连城的艺术品被一群强盗偷走了,他请求你去找回这件艺术品,这些小偷可能就藏在附近的洞穴里,找到艺术品将把它带回给商人。

31:地窖中的刺客(Assassins in the Family Crypt)地点:Hedgenton 以南

人物:Baz 的 Turrica 夫人

一个来自 Hedgenton 北部的贵族夫人请求你去从一群暗杀者手中救出她的丈夫,她的丈夫是个外交官,他阻止了一场和谈后,躲藏在自家地窖得裂缝中以逃避报复。在暗杀者杀死他之前找到他,并把祂带回夫人那里。

32:开通商路(Blockade breaker of the Trade Embargo)

地点:Hedgenton

人物:Boboid

一个来自 Hedgenton 北部的铁匠需要一些生铁,你要去 Hedgenton 北部周围的商人那里买回来给他,打破贸易禁运。

33:被禁止的爱(Forbidden Love)

地点:Hedgenton

人物:Sir Beecy

来自 Hedgenton 北部的贵族请求你去干掉游吟诗人 Lute,因为他一直在 Hedgenton 大门前边的森林里游荡。但 Lute 确信你会放出伯爵的女儿 Kitty,这样他们两个人可以逃离她的父亲。而 Kitty 也愿意逃离她父亲的束缚,愿意和你去见 Lute。那你还犹豫什么呢?

34:强盗男爵(Robber Baron)

地点:Hedgenton

人物:Timotheus

DeMordrey Ronin 藏身在 Hedgenton 附近的山洞中,勒索附近的贵族。你要找到关于这个家伙的证明文件以使他的秘密被揭穿。从死去的 Ronin 身上得到了文件,把它交给皇室吧!

35:冤案(The Gallow of Hedgenton)

地点:Hedgenton

人物:Angelica

在 Hedgenton 一个年轻的造弓匠因为被控告谋杀一个儿童要被吊死,但证据并不充足,他的妻子请求你找到证据证明他无罪。年轻的造弓匠说他看到了那孩子而且看到一个阴影跑向了古老的地下洞穴。调查之后才知道暗黑精灵是被雇佣的谋杀者,但他只是个傀儡,他的雇主是 Charo von Govica 贵族,这个家伙垂涎造弓匠的妻子。你杀了那家伙,随后把真相告诉法官。

36:蜘蛛的圈套(Bah Spider! 此任务必须在不死怪物出现之前)

地点:Bravesbury 附近的农场

人物:Roger

一个来自 Bravesbury 的老农夫遗失了他的爱,巫婆用蜘蛛来折磨惩罚他,但是这个老好人看到了错误,想去赢回他真正想要的东西。去森林中一个古老石头围成的圈里,找到了巫婆并告诉他老农夫想把她变成一个诚实的女人。

37:搜捕偷猎者(Hunt for Poachers)

地点:Bravesbury

人物:Galadoriel, Elven Ranger

一群狂热分子把残酷的杀戮森林中的动物作为乐趣,你将把这种恶行终止。

38:可怕的罪行(Terrible crime)

地点:Bravesbury 西部

人物:Lars Holgerson

在森林里发现一个来自 Bravesbury 的年轻人,他告诉你关于邪恶牧师诱拐了一个年轻女孩的事,他说要去 Bravesbury 司令官那里揭发这个家伙,你和他一起去。带着这个年轻的英雄来到司令官的办公室,可惜司令官不在,他留在这里等着,你就可以离开了。

39:兄弟会的阴谋(The Plans of the Brotherhood)

地点:Bravesbury 西部

人物:Elitha

一个女仆逃出了一场古怪的兄弟会的祭祀活动,她请求你把她安全的带到 Bravesbury 她父亲那里,当然要先铲除那些追兵才行。

40:暗黑之袍(Black robes)

地点:Shires Pen

人物:Martin

Sakkara 兄弟会的牧师诱拐了农夫的女儿,准备在石头圈那

SACRED



里将她献祭。你必须救出那个女孩子，杀死全部敌人后把她带回去给农夫。

41：危机（Compromising Situation）

地点:Shires Pen

人物:Fabio DeSabreze

年轻的贵族 Fabio DeSabreze 请求你把一条项链带给他的至爱 Dana，这是她送给他的。在她丈夫得到她失贞的证据之前，必须抓紧，因为这个戴绿帽子的丈夫开始怀疑并准备举办一个聚会来揭露他的妻子，在这个聚会上她必须佩带这个项链（《三个火枪手》复刻版？）。

42:无赖（Rascals）

地点:Shires Pen

人物:Shires Pen上尉

Auerhofen 的上尉命令你去一些洞穴中追捕逃跑的强盗并带他们的首领回王国审判，你抓到了强盗的首领，他给你钱并拿出一个伪造的耳朵作为证据，把这些转交给 Shires Pen 上尉吧。

43:带血的钱（Blood money）

地点:Timberton

人物:Teleri

Teleri 命令你去找到4个逃跑的罪犯：野蛮人 Holman、半兽人 Bagrat、牛头怪和邪恶的魔法师 Ansonmular，他们躲藏在森林的营地中。你得拿到他们死亡的证明。

44:生命之树（The Tree of Life）

地点:Timberton

人物:Vim

因为砍伐危机到生命之树，Vim 伐木工人被攻击。带伐木工人的首领和英明的精灵对话，他们很快达成了协议。

45:护林员失踪（Traces of the forest rangers）

地点:Timberton

人物:Nilannun

两个来自 Timberton 的护林员伙伴跟踪半兽人的踪迹而失踪了。你奉命去森林深处找寻他们。行动中你看到一个护林员死了，你拿到了他的项链，把它转交给 lumberjack 堡垒的其他护林员。另一个护林员受伤了，他请求你找来医疗人员，否则他不能跟你前进，你得去找到医生给这个麻烦的家伙。

46:桥霸（Boris Richfield）

地点:Faeries Crossing 以西

人物:Angelica

Boris Richfield 占领了一座桥并向你发起挑战，并且宣布如果不和他打一仗是不会让人过桥的。你在一场公平的战斗中打败了他。

47:家的纽带（Family ties）

地点:Faeries Crossing

人物:Roland Gnaror

一个贵族和他的侄女在骑马的时候失散了，这个女孩子在森林中迷路了。你必须找到她并把她交给她叔叔。但找到她后，却发现她是故意逃跑。与她叔叔交谈后才知道此人是一个邪恶的巫师，他欺骗你找到女孩子以让他进行肮脏的实验，干掉他之后，和女孩子对话，结束任务。

48:毒井（Poisoned wells）

地点:Faeries Crossing

人物:Deylen

在 Faeries Crossing 的国王代表迫切的需要解药，刺客在一个战略上十分重要的殖民地的井中投毒，代表认为刺客就躲在强盗的洞穴里，你可以在那里找到解药。干掉不少盗贼之后拿到解药，把它交给 Faeries Crossing 的国王代表。

49:大桥保卫战（Ronin）

地点:Faeries Crossing

人物:Faeries Crossing 头领

Faeries Crossing 头领请求你立刻前往大桥，因为 DeMordrey 的 Ronin 准备通过那里侵略 Mascarell。时间紧迫，好好地完成这个任务吧。

50:龙之兄弟（Brother of the Dragon）

地点:Drakenden

人物:Loromir

Loromir 需要4个骑士作为学生教导，找到4个骑士并带来给他，他们就会跟随 Loromir 去学习。

51:女屠龙者（The Female Dragonslayer）

地点:Drakenden

人物（龙物？）:Loromir

Loromir 龙喜欢上了一个公主，而这位公主则愚蠢想要龙的皮。你在公主的屠龙营地找到了她，于是你把她带给你的朋友 Loromir 龙。

52:巨龙的牙签（Toothpick for a Dragon）

地点:Drakenden

人物:Lara Aim

Loromir 龙需要钻石长矛去做牙签，你在妖怪的洞中找到巨大的钻石。找到后公主说在 Drakenden 的铁匠能够打造钻石矛，带着钻石去找铁匠得到了钻石矛。Loromirs 的牙签搞定了。

53:奴隶们（Buried slaves，有 BUG，任务无法完成）

地点:Zhurag-Nar 地区的地牢

人物:奴隶首领

帮助奴隶释放他们。

54:猪头上尉（Captain Pigface）

地点:Crows Rock Castle

人物:Leah Joyc

一个在 Crows Rock 城堡的叛军上尉 Pigface 前来挑战，你要去杀掉他并带着他的头给这些叛军看。

55:秘密计划（Inquisition plans）

地点:Crows Rock Castle

人物:Quinn

Quinn 需要你去司令部偷偷替换 DeMordrey 的计划文件。在把文件交换的时候，你从文件中隐约得知 DeMordrey 的一个阴谋正在延伸。

56:吉普赛人（The Gypsie Camp）

地点:Crows Rock 城堡南部

人物:Drusa the Restless

一个吉普赛人请求你帮助她对抗 DeMordrey 的军队，她会带路。这些倒霉的强盗士兵本来想屠杀那些无助的人，现在却成了蛆虫的口粮。

57:被偷的奶牛（Cattle rustlers）

地点:Porto Vallum

人物:Irina

强盗偷走了农夫女孩子的奶牛，你要护送她去强盗的窝并把这些奶牛拿回来。

58:隐藏的商人（Hidden merchant）

地点:Porto Vallum 附近的山洞

人物:Porto Vallum 山洞里的商人

一个商人为了躲避半兽人藏身于一个山洞中，你得把他带到市场他的货摊那里，它位于 Porto Vallum 城市中间的四方形市场。





59:半兽人(Orcs!)

地点:Porto Vallum 附近的农场

人物:Porto Vallum 的农夫

半兽人在攻击一个农场,快速解决它们。

60:擒贼擒王(Orc Slayer)

地点:Porto Vallum

人物:Porto Vallum 的士兵 Quinn Dexter

越来越多的半兽人开始疯狂涌进王国的领土,国王的军队数量上不占优势。你要去杀掉 Urgalook 这个食人魔,以削弱半兽人的军队。解决它后半兽人军士气严重受挫。

61:竞技场(Panem et Circensis)

地点:Gloomoor

人物:Vladimir

竞技场的主人 Gloomoor 要求你作为一个角斗士与妖怪作战,你可以赢得金钱。打败妖怪后,也能再次与怪物作战来增加你的收入。

62:地狱之眼(The eye of hell)

地点: Gloomoor 以南

人物: Sakkara Priests 的首领

Sakkara 黑牧师兄弟会头领打开了一扇门通往地狱,要召唤一支恶魔军队来征服王国,你必须阻止他们并设法关上传送门,这个头领一定有传送门的钥匙,你将从他的尸体上得到它。杀死他后,你还需要一个符来关闭传送门。任务完成后你会获得无法想象的财宝……不是钱哦!

63:僵尸王子(The Lych-Leader)

地点:Gloomoor

人物:Heribert

Gloomoor 的农庄被一个僵尸攻击,它把牛都变成了不死军团,去地下洞穴找到这个僵尸王子并摧毁它。

64:屠龙者(Dragon slayer)

地点:Alkazaba noc Draco

人物:Eletria

高级女祭祀 Alkazaba noc Draco 请求你去干掉一群屠龙者,完成后能在屠龙者的营地里找到一个女孩子,她将跟随你一直到信仰龙的牧师那里。

65:龙的天平(Dragon Scale)

地点:Alkazaba noc Draco

人物:Parim

Alkazaba noc Draco 海港的铁匠对龙有深刻的怨恨,因为多年前他的女儿成了龙的祭品。他将帮助你与龙的战斗,不过作回报你要带回 Dragon Scale。在屠龙战中得到 Dragon Scale,拿去给铁匠,他将会把它做成一件兵器或铠甲。

66:被窃的蛋(Egg Thief)

地点:Alkazaba noc Draco

人物:Malfaniel

一个周游商人从 Alkazaba 偷了一个蛋,你要在10天之内找到这个商人并把蛋还给市长。

67:逃跑的处女(Runaway Virgin)

地点:Alkazaba noc Draco 后方

人物:Isabella

一个 Alkazaba noc Draco 的高级牧师处跑丢了一个处女,她准备被献身给龙的。这个叫 Isabella 的女孩并不准备葬身龙口,她请求你带她离开 High Plains,以后她就是你的伙伴了。

68:精灵名著(Elven Art Stealer)

地点:Wolfdale

人物:Tyr-Hadar 的精灵

一个精灵要求你的帮助,在一个狼谷附近有一个关于 Tyr-Hadar 的精灵名著,你要去那里藏宝的房间里把它找出来吧。

69:狼血(Wolfs Blood)

地点:Wolfdale

人物:Wrendeghast

农场主遭到了狼群的攻击恐吓,你要搜索附近的山洞并干掉头狼。但随后发生了惨剧,你的雇主被杀害了,你要带着 Harry 去找他的叔叔——一个变形魔法师报仇。

70:撤离(Evacuation)

地点:Oasis of Ahil-Tar

人物:Mario Kani

不死怪物正向绿洲 Ahil-Tar 逼近,你要掩护撤退的移民直到他们安全的通过魔法传送入口。

71:侦察(Scout Post)

地点:Oasis of Ahil-Tar

人物:Mario Kani

在 Ahil-Tar 沙漠绿洲中,Valor 王子令你去找到三个侦察兵,并让他们返回营地。这些侦察兵向你报告说发现一大群不死军团,他们现在正驻扎在沙漠中,找到他们的同时会获得很重要的情报。

72:沙漠移民(Settlers of the Desert)

地点:Oasis of Ahil-Tar

人物:Mario Kani

一群移民者在沙漠中迷路了,找到他们并把他们带回营地,如果慢了的话,那么与半兽人之间的战斗就难免了……

73:迷路的移民(The Lost Settlers)

地点:Oasis of Ahil-Tar

人物:Mario Kani

一些移民被半兽人关押了,你要去解救他们并把他们带回营地。

74:回家(Glubba-Jar)

地点:Shaddar 城堡

人物:Glubba

Glubba 被迫去为邪恶的 Shaddar 服务,找到他后带他回到他出生的地方吧!

75:逃婚新郎(Groom on the run)

地点:Porto Draco

人物:Serena

健壮的新郎离开他的新娘,可怜的姑娘站在 Mascarell 神庙外边的祭坛前,蒙羞的她请求你把她未来的丈夫带回来。软硬皆施下,新郎只有跟你乖乖回去。

76:爱的象征(Love token)

地点:Porto Draco

人物:Markus of Porto Draco

一个年轻的士兵希望你带一个口信给他的爱人 Danielle,因为他要出发去 Urkenburgh 的边境对抗入侵的半兽人。Danielle 十分高兴收到爱人的信息,如果你再看到那个士兵,将带个惊喜给他,那是 Danielle 托你带给他得一缕头发。

77:冤魂(Nucquam Astralis)

地点:Porto Draco

人物:Lord Guido of Porto Draco

目标:杀掉在 Porto Draco 别墅的邪恶鬼魂

Porto Draco 的贵族 Guido 和他的太太 Katjana 请求你去清除他们住宅的鬼魂。选择接受后就去抓到杀害 Janina 的凶手,但是 Janina 女士

SACRED

的鬼魂告诉你她是被谋杀的，她请求你对凶手进行复仇。站在道义的角度上，你答应了她，完成之后Janina安息了。

78:名画失窃（The painting）

地点:Porto Draco

人物:Janosch

目标:冲进艺术品小偷Baz的房间，拿回被偷的画

Baz是个艺术品小偷，从Mascarellian的收藏家和商人那里偷了一幅画，你被雇佣去拜访Baz和他的雇佣兵，并且要成功地把画拿回来。

79:强盗窝（The robbers camp）

地点:Porto Draco

人物:Silvio Dala

目标:在强盗的窝里干掉所有的匪类。

Porto Draco的市长说一群强盗劫掠了村庄并打算在这里立足，找到他们的营地并解决这些强盗，但是他们却穿着DeMordrey军队的衣服……中计了！

80:夜之猎人（Hunters of the night）

地点:Florentina

人物:Kerinar

目标:杀死狂暴的野狼

Florentina的猎场看守者报告说一群狂暴的野狼在攻击位于Mascarellian森林的鹿，你同意去帮助除掉它们和狼群的头领。虽然你成功地完成了任务，林中其他动物的威胁没有了，但是你要告诉猎场看守者这里有更多的内情——那一切看上去都非常地不正常。

81:贪婪的野兽（Ravenous beasts）

地点:Florentina

人物:Kitt

目标:从狼群那里救出牛群

在Florentina的一个农夫的牛群被狼群攻击，你一定要在狼群杀光牛之前找回他们。

82:风中耳语（Whispers in the wind）

地点:Florentina以北

人物:Sisaya Rei，

目标:取来金钱浆果从污染的土地给女巫Sisaya Rei

在Florentina的女巫Sisaya Rei请求你去拿来金钱浆果，这种植物生长在古老的神庙废墟那里，拿到金钱浆果交给Sisayah女巫。

83:暗黑精灵（Ilim Zhurag-Thalir）

地点:Bravewall

人物:Celdrahil

目标:找到并且杀掉暗黑精灵

一个森林守卫者报告暗黑精灵开始攻击Bravewall附近河边移民者的农场，你要去找到这些暗黑精灵并消灭他们。一队暗黑精灵的前锋到达了，把这个情况告诉皇家骑兵队吧。

84:解毒（Kalim-Khor，有BUG无法完成）

地点:Bravewall

人物:Daniellus Montagnus

在暗黑精灵的要塞里找到解毒办法。

85:纯水（Pure water）

地点:Moorbrook

人物:Claror Smashhand

Moorbrook教区以出色的威士忌而闻名，可一些美酒被偷了，你去抓住这些强盗并把威士忌交还给这里的守卫部队。你得先找到威士忌瓶子，然后才能进一步去找小偷，可随后你会发现被偷的运往Mascarell的威士忌已经被下毒，把这个消息告诉Moorbrook的守卫。

86:梦魔巫婆（The narcotic Witch）

地点:Moorbrook

人物:Sir Jost of Moorbrook

年轻的贵族告诉你他的爱人被一个邪恶的巫婆抓走了，请求你相救所有被关押的女孩子。干掉巫婆后救出她们，并把贵族的妻子带回贵族身边。

97:蜘蛛王（The Spider Monster of Moorbrook）

地点:Moorbrook以南

Moorbrook的法师请你去杀掉他在自己房间里召唤出来的巨大蜘蛛。当你去了后发现一个精灵女孩被困在蜘蛛的精神系统中，你要在得到蜘蛛的头之后让法师把这个女孩子救出来。找到房间的钥匙，救出被怪物控制的女孩子，但那个女孩子混乱了，你还需要找到一个工具从蜘蛛的脑里救出女孩子的神智。

99:威士忌商人（Whisky supplier）

地点:Moorbrook

人物:Whisky dealer

一个来自Moorbrook的商人请你去送一桶威士忌给Drakenden交叉路口的酒馆。

100:劫夺税款（Tax Collectors）

地点:Wolfsdale

人物:Jaquo

Wolfsdal的市长请求你去抢劫DeMordrey的税官并且把这些钱分给在森林中的抵抗者。拿到税款并送到森林中抵抗者手里，然后回去找市长要报酬。

101:不死军团营地（The Camp of the Undead）

地点:Khorad-Nur

人物:Orc的门卫

一个喝得烂醉的半兽人说你不能进入Khorad-Nur南边的城镇，除非你消灭一条龙领导着得不死军团。经过一番艰苦的战斗后，不死军团完蛋了，你赢得了一些半兽人的信任，他们不再攻击你。

102:胆小鬼（The cowardly dog ，BUG，无法完成任务）

地点:Khorad-Nur

人物:Orc

带这个胆怯的半兽人回家

103:魔法卷轴（The Scroll of MhicDar-Mon）

地点:Khorad-Nur

人物:Gulak

一个奇怪的老半兽人法师请求你去帮他拿到一个古老的卷轴给他，搜索在荒凉修道院下边的墓穴。找到卷轴后交给法师。这个老法师用它来调整了大地的力量，并给了你智慧。

104:银花（The Regentium Silver Blossom）

地点:Mystdale

人物:Kata Cis

在Mystdale城堡的巫师要的银花生长在古老的废墟，但是被一群红衣法师守卫着。解决掉那帮法师，拿到银花后拿去给巫师。

105:实验用怪物（The Lost Experimental Beings）

地点:Mystdale城堡

人物:Ragnar duh Rok

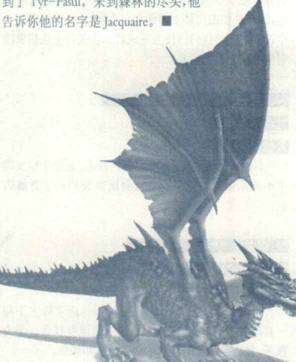
一个来自Mystdale城堡的法师的一些实验用怪物跑掉了，你要去Mystdale城堡前方找到它们，并且把这4个怪物的头带还给这个法师以供研究。这个任务的凶险程度超过了你的想象！

106:无名武士（The unknown warrior）

地点:Sidepath前往Tyr-Fasul的路上

人物:The unknown warrior

你帮助一个无名武士对付了几个发疯的熊，他请你帮助他出森林到达一个安全的地方。带着这个武士到了Tyr-Fasul。来到森林的尽头，他告诉你他的名字是Jacquaire。■



GANGLAND 黑帮之地

完整剧情攻略

文/风梦秋

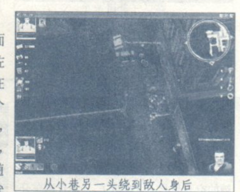
Come get some!

You goin' down...

四兄弟，去美国，三个享受新生活，还有一个做什么？

征服任务1:会见文森佐

我站在繁华的街上，抬头看看前面的建筑。就是这里，小意大利区，文森佐叔叔就住在这儿。屋内，叔叔威严地坐在宽大的办公桌后，身边手持双枪的两个保镖使他显得更令人敬畏。显然他很忙，见到我只匆匆问候一句："嘿，小伙子，怎么，也从巴勒莫跑到天堂城来啦？"随即就塞给了我一把枪："带上托尼，到武器店去，告诉那老家伙，给我把第一流的弹药送上。可别让我失望啊。"



从小巷另一头绕到敌人身后

我就这么晕乎乎地又转身走出门去，带着那个大个子，来到街对面（在右下角可以看到当前任务。目标在地图右上角绿色标记处，用〖N〗、〖B〗或者按住〖Alt〗移动鼠标来转动视角）。我刚跟老板说了半句话："文森佐让我来……"店里的保镖就开火了（如果形势不妙可以退出店铺恢复，不会追出来），将他摆平后，老板大叫起来："别杀我！我给，我给！"（对话有两个选项：Export，敲诈，获得25%的收入；Take Over，接管，付出15000，成为店里的股东，得到50%收入并且可以购买武器，目前只能选敲诈。钱归组织，但军火会逐渐增加。）

叔叔对我的表现很满意，给了我一些钱作为奖赏。（再次跟他谈话。）然后又给了我一万块，让我去跟餐馆老板谈合伙事宜。事情跟上次一样顺利。（接下来有可能还会给一个接管店铺的任务，地点是随机的。能不能得到这个任务看来跟之前的表现无关，好像表现差更容易得到。）

叔叔开始对我另眼相看，交待我做些比较有意思的事情：自称"T-Gun"的吉米自以为他是这片街区的老大，要给他点教训。（注意这个任务是限时的。）我先按叔叔的吩咐，到餐馆再雇一两个手下（点左上角头像下面的状态条可以查看角色技能，手下的数量受领导能力的限制），然后找到了叔叔亲自选定的那个倒霉蛋（随机的，如果是在一条巷子里，可以绕到背后利用垃圾箱为掩护轻松解决，否则就找掩体对射）。可是没有达到目的，看来这个吉米是不见棺材不掉泪了。叔叔也很慎重，派了一位重量级人物来协助我——还真是重量级的：端着散弹枪，戴着眼镜，块头比托尼还大的"大妈妈"，她可是医疗护理的老手。（现在可以先去敲诈一些店铺，特别是其它的武器店，一来可以把等级提高，二来弹药、药包的补给速度也会提高。）

我们来到吉米总部所在的街道，除掉巡逻的家伙，顺便把送钱来的小弟解决，捞了不少。然后冲进去，一番对射，吉米倒在血泊之中。

叔叔对我大为赞赏，拍着我的肩膀："辛苦了。到餐馆好好吃一顿，去睡个好觉吧！"我正要走出门去，叔叔又叫住我，丢过来一把钥匙："有辆车方便些。虽然旧了点，那还是我刚到这里的时候买的。"

这是我到天堂城的第一天。

征服任务2:妓女不见了

第二天还是血雨腥风，叔叔先是让我做掉三个喜欢向警方多嘴的家伙。（路人中随机选三个，而且是限时的。如果是在南面敌对帮派的地盘内，建议还是重来。）接着让我到镇子西南边去，昨晚我们的两个女孩到那里送货，结果神秘失踪了，当地的瓦格尼家族绝脱不了干系。叔叔看起来异常愤怒。

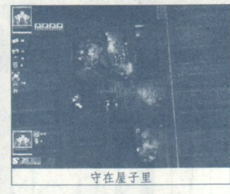
又是一场战斗。在那家伙的尸体上找到一张纸条。原来萨巴蒂尼家族也卷入此事，他们抓住两个女孩后拷问文森佐的总部所在，她们坚守秘密，结果永远也开不了口了。纸条上还记着萨巴蒂尼总部位于东南方。我看还是顺手把他一并解决了，要不肯定还得再跑一趟。

给两个女孩报了仇，完事后回去交差，听到叔叔说："……去睡个好觉吧！"心中长吁一口气，又是一天结束了。

当我躺下去的时候，眼前忽然浮现出小时候我们四兄弟一起在沙滩上玩耍的情形，那欢笑声逐渐淡去，我进入了梦乡。

挑战任务 1:阻击手

其实睡前我还做了一件事。俄罗斯黑手党的“终极老大”亚历山大找上了我，也许我的表现引起了他的注意。他提出让我到市郊玩一个“有趣的游戏”——给我四个阻击手（射程超长，威力也大，就是装填时间太久），让我挺过九分多钟的攻势。如果我能做到，以后他就会把我视为同志，给我帮助。我不希罕他的帮助，但我不会拒绝任何挑战。（因为没有店铺——旁边的武器店无法控制，所以关键在于补给。开始先让四个阻击手到左上角的屋子里去，然后主角跑到下面路的右边尽头处，拿到木箱获得一些补给。街对面还有一个。然后回到屋子里。阻击手蹲在房间深处障碍物后，主角躲在墙后，敌人进来时控制他原地移动或者补血，不要浪费子弹。这样就可以轻松过关。）


守在屋子里

亚历山大信守承诺，以后他会提供阻击手来帮忙。

征服任务 3:嫁祸

天气不错，心情也不错。今天叔叔交待的任务比较轻松：送包裹。到一家店铺拿包裹，送到另一家。途中也没出什么差错。

但是当我回到总部，叔叔又遇到了大麻烦。有人杀了三个政客，还嫁祸到门根诺家族头上。叔叔知道是在南面地区活动的两个老大干的，他指示我伪装成警察来刺杀他们：“到警察局去，把那四个坏警察干掉！”我还是干脆地回答：“是！”心里却叫苦不迭。


解决这两个坏警察

虽然任务艰巨，但对于我这样的小角色别无选择（不一定在警察局里动手，如果在里面也可以等他们出来。）。之后叔叔派给我四个假警察，还有一辆警车，去干掉南区的两个老大，同时交待我要让他们在离对方总部比较远的地方停车以免引起对手的警觉。我远远地跟着他们，四个家伙也挺机灵，没露什么破绽，可是刚走到对方的地盘，他们就动手了，没想到敌人这么心虚，看来只能硬上了。流血是在所难免的，但这就是天堂城的生存法则。

这天晚上我梦见我们四兄弟坐在壁炉旁听祖母讲古老的意大利故事。

挑战任务 2:大妈妈

又有人找上门来。这次是西西里的家伙，说是两个“大妈妈”被绑票了。（限时19分钟多，但是路很长。弹药也是问题，军火箱不多。到屋子前为止有三个宝箱，但是对付敌人就要消耗不少，而且浪费时间，可以略过，沿街的右侧，以房子为中继点快速前进，顺便把妓女和大块头引进来消灭，注意节约子弹，还有保护手下，很关键。最后从左侧绕过屋子前的敌人冲到门前，消灭冲出来的，然后杀进去直奔里屋救出大妈妈，合力快速解决敌人。然后继续沿路前进，冲过巷子，右边巷子尽头有两个箱子。穿过停车场尽快沿路往前，有些手下被敌人迷住之后就甭管了，注意用好“爆竹”，最后差不多弹尽粮绝的时候也到地头了。）

以后就有大象一样魁梧且缓慢的大妈妈帮忙了。

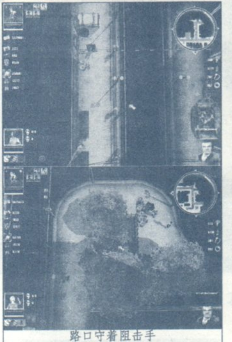
征服任务 4:绑架

令我感到意外，叔叔提拔我做了头目，给了我一套漂亮的制服。更关键的是，今后我可以从组织的收入中获得25%的分成。还分配了一辆小车和卡车。紧接着叔叔交待了今天的任务：除掉小意大利区剩下的另外三股势力，他要控制这整个地区。

现在还不清楚敌人的总部在哪里。不过没关系，我们就一路一边控制店铺一边找过去，现在我能分到钱了，也就更有干劲了。最后我们在西南角找到了蓝帮的地盘，干掉他们的人马后杀进总部，光杆司令吓得直发抖，我们正在得意，一个女孩指着窗外叫了起来：“老大！不好了！”原来是绿帮的一队人马气势汹汹地杀到。凭现在的实力无论如何也不能对付这些家伙了，赶紧跑吧！可没想到的是，敌人竟然穷追不舍。一口气跑回总部才算是安全了。

没多久有人逃回来报告，那些家伙散开来到处洗劫我们的铺子。休整完毕，我们立刻杀出去把他们逐个解决，出一口恶气。现在没有人来打扰了，我们夺取了蓝帮的总部，然后开始搜寻下一个目标。正当我得意地走向附近路口的时候，忽然一声清脆的枪声，一个手下倒下了。阻击手！我才想起来叔叔曾交待，其中一个帮派是俄罗斯黑手党。

我决定先不惹他们。绕过这个路口，先来到西南边，收拾橙帮。他们人挺多，可我的“爆竹”也多，很快就搞定了。现在该对付俄罗斯人了。这次我可不敢再冒险，就待在后方指挥。先让两个手下开车从最南边绕到后面，这里有两名阻击手。他们顺利地射杀了一名，可惜车子在路上跌跌撞撞地已经快烂了，没两下就被打爆了。现在只好硬上，先让女郎冲上去迷晕他们，其它人再跟上。费了好大功夫，总算把剩下的三个阻击手都除掉了。

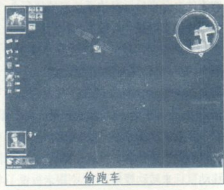

路口守着阻击手

最后我胜利地站在俄罗斯人的总部，空气中弥漫着死亡的味道。这时叔叔派了一名手下前来，祝贺我还活着，并交待我在返程途中顺便去取个包裹。

我们已经是又饿又累，一路上想的就是美味的小方饺和柔软的床。但当我们回到总部时，紧张的气氛一下子让我完全忘记了疲惫。冷清的街道似乎预示着有什么事发生了。当我们进入总部时，熟悉的味道扑面而来。叔叔的保镖倒在血泊中，叔叔不见了。现场留下的弹壳大多数是AK47的，那是哥伦比亚人最爱用的武器。

挑战任务 3:小偷

西西里人又来找我了，这次让我带一个小偷去弄一辆红色跑车。（时间很紧，战斗时尽量往前冲，靠近点，可以节省时间和弹药。然后让小偷撬开两辆车，带上他坐大车，剩两人开跑车。冲到第一个拦截地点，调整位置射杀两旁的敌人。在小偷开锁的空当到巷子里拿箱子，一边让跑车开过来。弄开两辆车后上大车继续冲到第二个拦截点，车子如果打爆了就赶紧跑回去换一辆。就这么一路前进，注意过了最后一个拦截点后前面路边还有敌人。）


偷跑车

征服任务 5:码头

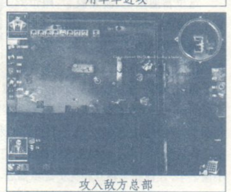
我们在码头没有立足点，幸运的是这里的俄罗斯老大伊格跟我们目标一致，愿意合作。

这地方不大，西南边就是哥伦比亚人胡安的地盘。我沿街刚走了几步，一帮人便杀了过来，我掉头就跑——因为不想引起这地区各帮派的误会，我没有带兄弟来。好在伊格的手下数量更多，很快就把他们摆平了。这回我可不敢大意，开着伊格给的车冲过去。我没敢靠太近，据调查哥伦比亚人新召了火箭手。我大老远就把车停下，从巷子里绕了过去，嘿，果然有一把。这下轻松了。不过要夺下胡安的总部还挺麻烦——我刚冲进去就被猛烈的火力压制住了，差点小命就没了。我准备一番，再度冲进去，让他们见识一下“爆竹”的威力吧。在爆炸声中胡安倒下了。

我占据了这个总部，伊格送了辆跑车给我以示感谢。我正在陶醉的时候一个人走到桌前，称呼我为“唐”，我愣了一会儿才反应过来。他请求我帮他除掉一个对头。这好办。之后他就宣誓效忠我，我总算在这个地区有了一个手下。接下来就是控制这里的店铺。桥的东边不清楚是哪个帮派的地盘，我没有贸然介入。当我回到办公室，桌上的电话就响个不停。有要借钱给我的，有要我去炸掉某幢建筑或者杀个把什么人的，也有要卖车子或者提供雇佣兵的，还有很多是要跟我交易的。（接最后两种生意就好。杀人或者炸店铺一般都是在桥东面。）从回到总部我就没闲下来过，三个小时后我的保险柜里装满了钱，门口停满了各种车辆，眼前则是一队彪悍的手下（上限是九个，之后除非有人死掉否则就召不到人了）。期间警察局长还带人来过几趟，无非就是要钱，嘿，区区三千块就把这些家伙打发了。


结婚

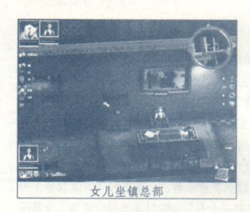

用军车进攻


攻入敌方总部

最后我把听筒摘了下来，老大的日子也未必好过。轻松轻松，带了两个手下出去散步，现在漂亮MM们态度一百八十度大转弯，对我格外热情。我相中了一个穿晚礼服的女子，给她买了一套漂亮衣服她就死心塌地地跟着我了。我马上就带她去了教堂（点神父，仪式完成后点妻子把她带回家）。倒不是我头脑发热，要想建立自己的家族，没有人给我生一堆子女是不行的。我们回到总部后立刻就进了卧室（在她身上点一下）。半个小时后我们漂亮的女儿就诞生了——不要惊讶，这是对天堂城超高死亡率的合理平衡手段。

正在我沉浸于天伦之乐的时候，一个消息传来。有人担心我的家族发展壮大，打算刺杀我的妻子。我不敢大意，她老是闲不住，要带孩子出去走动，我只好把门给锁上了。不久果然有几个家伙冲了过来，可惜我的手下早就严阵以待。经过调查，发现他们是另外一个哥伦比亚老大康斯威洛派来的。我一声令下，几名手下跳上刚买来的军用车辆直奔桥东头（小心桥的另一头有名火箭手），沿街扫射康斯威洛的手下，最后冲到他的总部门口，跳下车直冲进去，敌人虽然人多，但是小偷一个毒气弹就全制住了，阻击手正好发威，很快康斯维洛便追随胡安而去。

晚上在入睡前，我向妻子保证，再也不会有人令她受到惊吓。我们度过了一个宁静美好的夜晚。


女儿坐镇总部

征服任务6：新朋友

我发现哥伦比亚人似乎跟我的兄弟们有什么关系。这时伊格邀我一起对付位于东南边的一股哥伦比亚势力，我也急于弄清事情真相，当然答应。

我的女儿已经长得亭亭玉立，我让她坐镇办公室。自己轻松轻松，先给她弄个弟弟（每关只能生一个，不要错过），然后到处溜达，总算是摆脱了烦人的电话铃声。跟上次一样，花了一点时间积蓄力量，然后派一队人马驾驶军用车辆冲过去，伊格的手下也大举进攻，很快就把哥伦比亚人解决了。但没料到的是，伊格的总部空虚，他也死在哥伦比亚人手下，我失去了新结的盟友。

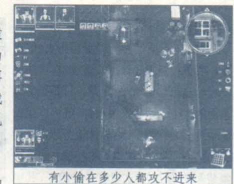
这天晚上我做了个噩梦，文森佐和奇科被地狱之火煎熬。这悲惨一幕令我从睡梦中惊醒，一身冷汗。

挑战任务4：渗透者

哥伦比亚人来找我，吓了我一跳。原来他也是来找我帮忙的——指挥渗透者去刺杀一个家族的首领。（派两个渗透者沿路前进，有两个倒霉蛋。让他们两个前进即可，前面路上一大堆人，几乎都有大块头跟着。而且他们很远就能发现我们，躲起来也没用。剩下一个渗透者很难过去。两人进入敌人总部，慢慢对射就是。药箱是用对方的，也许是个设计上的遗漏，到1.1版尚未更正。）

征服任务7：把他们全杀

伊格的死使原本一帆风顺的局势发生了逆转。他的继任者一口咬定我得为伊格的死负责，竟然悬赏要我的人头。再加上码头区残余的两股势力，转眼间我竟陷入了四面楚歌的境地。好在我的儿子已经长大成人，成为一个骠悍的汉子，可以分担我的重担了。

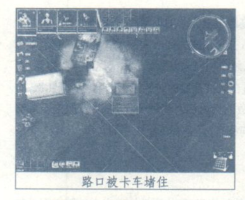

有小偷在多少人都攻不进来

俄罗斯人迫不及待地动手洗劫我们的店铺，我只能忍让，等他们离开后再把店铺夺回。好在其他帮派暂时没有行动，我们才得以慢慢发展起来。不久南面的蓝帮夺取了我们的酿酒厂。我开始提高警惕，但我的妻子就是不肯老老实实呆在屋子里，非要时不时地到隔壁闲逛。女儿只能采取措施，在她打算出去时把门给关上。果然，不久蓝帮的人马就杀过来了。好在我们已经有了小偷，一场混战。混乱中一名忍者凭借远超常人的敏捷居然冲到了我女儿面前。他正要动手时，她笑了，于是他就不动了，然后竟然投靠了我们。真没想到我女儿还有这种本事。接下来当然是反击了，首当其冲就是实力被大大削弱的蓝帮。儿子在战斗中的表现杰出，颇有我当年的风采，令我感到欣慰。接下来收拾俄罗斯人和东北角的黄帮就更是易如反掌了。

街区中的战争让我感觉麻木了，我忽然想起了刚到天堂城的那个早上。于是我立刻吩咐人买了去巴勒莫的船票，是时间休个假了，只是至今还没有找到兄弟们，不知道祖父会不会感到失望。

挑战任务5：刺客

犹太家族的老大让我带刺客去暗杀一个对手，有他们帮忙真是轻松啊。（在刺客配合下一路前进，经过河边后不要走大路往南，继续往前穿过小巷到对方总部，巷子里有两个箱子，还能避开大路上的敌人。）


路口被卡车堵住

征服任务8：休假

西西里之行颇有收获，祖父告诉我在天堂城的赌场街有个叫做亚伦的人可以帮我。我愉快地回到码头，却大吃一惊：我们的地盘几乎全被俄罗斯人和哥伦比亚人夺去了，就剩个总部。好在我从西西里带了些人马，祖父还送了我辆军用车辆，该好好教训教训他们了，在他们背后，我可以感觉到安吉洛的气息。

我面对的是五个家族。如果采取固守策略必定会很艰难。我决定先下手为强。我带了儿子和两个大妈妈跳上车，先去控制了修车场和武器店，然后直冲南面黄帮的总部，射杀门口的阻击手，将冲出来的其他人统统解决，然后冲进去猛扔“爆竹”解决掉对方老大。接着我们马不停蹄继续往南，冲到青帮总部，先在门口下车引屋内的人出来，特别是会妨碍我的大块头。然后才冲进去。

在其中一个老大的保险柜里我找到了想要的东西。他们提到一个英俊的意大利新移民，绰号叫做“天使面孔”，那一定是安吉洛！他果然是哥伦比亚人的盟友，总部位于东南角。

在进军桥东前我控制了一些店铺，确保补给的供应。然后用同样的方法解决了东北角的蓝帮和东面的绿帮。现在该对付我的小兄弟了。我不知道如果我成功了，

以后该怎么面对我自己。但是奇科的仇非报不可，同族相残，那是"血仇"。

安吉洛的防守很严密，路口挡了两辆卡车，后面还安排了投弹手、阻击手等。但是我已经控制大局，无非是多花一点时间而已。最后安吉洛终于被我亲手解决，他临死前倒在我的臂弯中，发誓他与奇科的死无关，他还告诉我桑尼住在市郊。我想让他说清楚，可是他再也无法开口了。

我满心悲哀，但我已无法回头。

挑战任务 6:投弹手

"好久不见！"原来是亚历山大。这次他让我带投弹手去炸掉六栋建筑。（注意炸一栋建筑需要 10 个炸弹。只要把建筑里面的大个子引出来消灭掉，就可以让投弹手进去装炸弹了。每栋建筑旁边都有箱子。在前往第二栋建筑途中拐到右边堆放集装箱的码头上，这里有一堆箱子，其中有足够的炸弹。另外除了前两栋建筑外，其他几栋旁边基本都有炸弹，所以在战斗时可以适当用一些。）



有小偷在多少人都攻不进来

征服任务 9:汤姆·琼斯

守住这唯一的通道

曾经繁华的市郊如今阴暗破旧，我首先得在这里建立一个立足点，黑人老大汤姆·琼斯的总部就很合适。

这里没有警察，省心许多。而且我的地盘和汤姆控制的街区之间只有东南边的一条小巷相连，不怕他们来骚扰。很快，我就可以派出一支编入了小偷和投弹手的队伍，尽管汤姆手下有许多壮实的黑大个，但在炸弹面前同样脆弱。

巧的是，我刚除掉汤姆，他的电话就响了。是控制东南角的"黑兄弟会"的老大之一马龙打来的，信号不好，他居然把我当成了汤姆，约我到他的总部谈私酒生意，而桑尼也会出席！

挑战任务 7:黑大个

黑人老大乔治给了我一个挑战：穿过遍布黑大个的街道。（关键是开头。被两个黑大个攻击时就立刻让被打的手下补血，并使用威力比较大的子弹攻击。等手下升了级就容易多了。之后步步为营，把敌人逐个引过来消灭。然后快速冲一段距离，节约时间。巷子和篮球场基本都有箱子，可在队员补血的时候派人去拿。多来几次，对敌人分布比较熟悉，掌握何时跑何时诱敌的话最后时间就会比较充裕，如果不太够的话，最后阶段可以不管三七二十一冲向终点，还是有希望成功的。

征服任务 10:马龙·双子星

我又梦到文森佐和奇科在烈火中煎熬的情形，我惊醒后惊魂未定地躺在妻子的臂弯。明天我就又要面对一个兄弟的死，这令我被悲哀与恐惧淹没。

一切都跟昨天一样顺利。不过当我的人马杀进东南角马龙总部的时候，桑尼在混战中溜掉了。我瞥见他的身影，衣衫褴褛、疲惫不堪。儿时的记忆又泛起，这个"野孩子"总是惹麻烦，记得有一次他偷了一桶苹果，被抓住了，他们逼他把苹果都吃下去，结果他最后吃了二十二个！

挑战任务 8:保镖

黑人老大让我除掉两个对手（开头说明是四个，其实就两个）。（就是硬拚，路边的箱子捡一下弹药就够了，但如果路上的保镖都打的话时间可能不够，其实可以完全不管，直接冲过去，他们不会移动。）

征服任务 11:桑尼

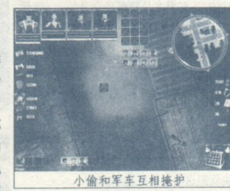
桑尼死守南面街区，面对这场生死斗我又一次犹豫了，但祖父说，"杀"！我放下电话的时候突然想，如果我不是生在西西里，现在会过着什么样的生活？我摇摇头，坐下来指挥即将来临的大战。

桑尼和蓝帮的人马不断骚扰。度过烦人的前期阶段后，我的人马杀到了南面。桑尼总部前的两个路口都被车堵住，路两边还安排了许多人，包括对车辆威胁不小的阻击手。我们只能步步为营，依靠小偷和投弹手解决他们。清除这些障碍后桑尼的末日也就到了。

我疲惫地检索桑尼的遗物，从中发现了罗马诺的地址，他跟日本黑手党结盟，住在富饶的赌场街。

征服任务 12:亚伦·邓普斯基

我来到赌场街，首先找到了亚伦，他的家族不大，但很强悍。他把我安排在他的第二个总部，希望我跟他一起对付东面的华人帮派和日本匪帮。



小偷和军车互相掩护

这里富丽堂皇、流光溢彩，跟市郊真是天壤之别哪。单是控制那些豪华的店铺就快跑断腿了，南边是亚伦的地盘，我把其他地方全占了，不过没有越过东面的河流——那边就是亚洲人的地盘了。之后自然是财源滚滚。不过这里也有不好的地方——没有修车厂。好在等我聚集了一队人马的时候，军车都已经买了好几辆了。对方倒是比较安分，一直没有过来骚扰。那么就换我们主动进攻吧。开战前我特意派了一个小偷到亚伦的总部保护他，以免发生意外。进入对方地盘后我让小偷下车，让他和车辆互相掩护逐步推进，将冲上来成堆的敌人解决。敌人的数量庞大，费了好大的劲，最后总算冲到了绿帮的总部。照例先把里面残余的敌人引出来，发现敌人的女儿也冲了出来。好险，要是贸然冲进去，恐怕我的手下就要拜倒在这女人脚下了。之后问题就简单了。最后是附近的日本人。

经过这一战我才发现亚洲人实在是难缠，但既然已经开始就不能收手了。亚伦建议我接着"接管"北面两帮日本人的生意。

挑战任务 9:超级忍者

晚上，日本老大约我到公园玩一个小游戏：在到处潜伏着超级忍者的公园里找到三把武士刀。（超级忍者近身攻击很强但生命很少，他们在黑暗中悄悄移动，直到身边我们的人才会攻击。建议把亮度调高一些，等他们比较接近后主动攻击，可节约子弹。另外不要冲太快一次招惹太多。开始先往北（为旋转时的默认方向），到东北角找到第一把刀。然后回到雕像处，往西南边走，沿路绕到南边找到第二把。然后回去往西北角走，找到第三把。）

征服任务 13:一百万美元

我正在积极准备跟日本人的战斗，电话响了。令我大为意外，Akimoto 宣称文森佐在他手里，要我几分钟内单独赶到他的总部去跟他谈谈。他还警告我不要碰他的朋友 Sakurai。我犹豫了一会儿，还是跳上了车。

途中我先拐到武器店，控制了那里。前面是 Sakurai 的地盘（蓝色），路口有一对黑寡妇把守，冲过去的话车子恐怕难保。我倒车走另外一条路绕了过去。

Akimoto 的人没有动武的意思，我独自进入他的总部（除自己以外的人进去就会打破联盟），见到了叔叔，他被两个超级忍者看守着。日本人客气地请我坐下喝茶，然后告诉我他想要一百万美元，我只有三十五分钟的时间筹钱。我镇定地答应了这个条件。当我离开时瞥了一眼文森佐，他看起来似乎在微笑。

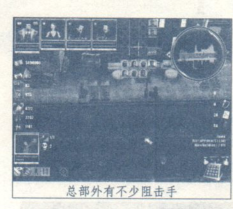
Sakurai 的人却不安分，已经开始骚扰我的店铺，可我又不能杀了他（会导致任务失败）。我火速赶回去，夺回武器店，趁间隙控制了博物馆和对面的店铺，然后驾车守在武器店门口。敌人主要是大批的忍者。我先收拾了几名有枪的，然后慢慢把

敌人引过来消灭掉（下车，等敌人冲过来就上车，不要太大意，一旦被冲到面前就没救了），这样就有效地阻止了敌人的骚扰（还要注意警察会插手），保险柜里的钱快速增长。（不要挑剔，尽快收一些手下，一来可以守卫总部，二来接下来的生意就基本都是来钱的了。还有可以分两个人开跑车去完成刺杀的任务。）但是运气不是很好，到了还差六分多钟的时候，我才赚到了六十多万，看来是没有希望了，我改变主意，打算用武力解决（这是自动提示的，大概到这个时间钱还不太够就会提示。其实就算赚够了一百万也没用，结果是遭到日本人的嘲弄，Akimoto 收了钱但不放人，还是得硬来）。

一场恶战，终于解决了可恶的日本人。（只要对付 Akimoto。可以用强制攻击解决外面的敌人，做好准备后再派人进去打破联盟，让敌人冲出来送死。）奇怪的是文森佐一脸痛苦而不是高兴，也许是太累了。我把他送了回去，这时亚伦派人通知我，Sakurai 的人几乎全杀到我的总部外准备伏击我，那么我正好顺路把他收拾了。

挑战任务 10:黑寡妇

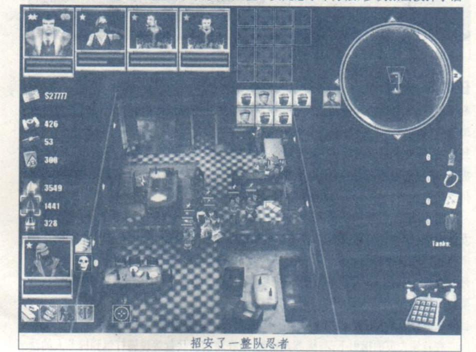
华人帮派的老大萧给我的挑战是带领黑寡妇除掉四个对头。（先解决在街上闲逛的两批。也许因为等级的关系，我方黑寡妇的火力显然没有那么强，弹药倒是费得快。干脆自己上去扔炸弹。然后稍微留意些就能在街边找到好几个箱子。另外两个老大在屋子里，比较棘手的是西南边那个，路口有火箭手守着。可以依靠电线杆、电话亭为掩护吸引他的火力，然后再让黑寡妇在一旁将他射杀。在他附近，喷水池旁和路口还有三个阻击手，可一拥而上将他们逐个解决。然后就可以进屋了，门口那个火箭手背对这边，不会生事。剩下最后一个老大有多名大妈妈护卫，万一有危险退出屋子恢复就是。）


总部外有不少阻击手

征服任务 14:悲剧

我正要出发时，一个日本小子递了张纸条给我。Sakurai 威胁说他已经包围了我的总部，如果我不乖乖回去任他宰割，他就会杀了我全家。我丢掉纸条，冷冷一笑，开始上子弹。

我收了一个心腹，一起来控制这边的地盘，但没有太接近西面，投靠我的人马聚集在家里（不管坐镇哪一个总部都是这样。车辆也是，因此不要买车，立刻就会被摧毁），这边没什么人，所以我还不想惊动日本人。忙碌了一番后回到原属 Akimoto 的总部，给家里打了个电话，得知子女们干得很漂亮。日本人派了一队忍者频繁袭击，但每次都是挨了几枪就跑，跑得慢的不免要被我女儿招安，一会儿工夫一队忍者就全成我们的了。不过他们杀不出去，门外遍布阻击手和黑寡妇，火力实在太猛。女儿想了个办法，多次派出投弹手溜出去，从外围开始逐个消灭敌人，现在已经把他们全解决了。他们已经派出人马去反攻日本人的总部。



招安了一整队忍者



等我赶到时他们已经解决掉守在门口的黑寡妇，剩下的都是忍者，有车子在根本不足为惧。解决日本人后我找到了他跟南面的华人帮派首领的联络信函，原来是他们联手包围了我的老窝，Sakurai 建议他在除掉我之后杀光我的全家，这些家伙真是卑鄙。我们立刻赶了回去，敌人的总部就在南面不远处。

解决敌人后我迫不及待地赶回家，我很想念我的妻子。路上我考虑着怎么安排文森佐。妻子在电话里说她不知怎么很讨厌文森佐待在家里，看来还是得给他另外安排个地方，再分他一些资金和人马作为报答。

我飞快地赶回了家，除了强烈的思念还有一种不安的感觉。我见到了她，微笑着要上来欢迎我。可是却突然倒了下去。我看到她漂亮的头发披散在冰冷的地板上，她的身体在颤抖，不！我把她抱起来时已经晚了。医生检查之后告诉我，她中了毒。中毒？文森佐呢？不见了?!

挑战任务 11:火箭手

哥伦比亚老大让我玩的游戏是穿过由多名火箭手把守的街道，好在我有两位姑娘帮忙。（很简单。借助障碍吸引火箭手的火力，趁他们装填的空隙让妓女冲上去弄晕他们，解决掉。接近终点时南边一块空地上有两个箱子。）

征服任务 15:罗马诺

我埋葬了妻子。上天也因此而哭泣，我的心冰冷，我的血却在沸腾，一定是罗马诺干的，这个禽兽，他怎么潜入我家里？文森佐哪里去了？

有四个家族帮助罗马诺，形势严峻。更糟糕的是我附近都没有军火店（最近的那间被隔离出去了），拖延下去局面会变成什么样子可想而知。我立刻带上儿子跳上军车，往南杀去，停在我方的公寓前，等绿帮的家伙冲过来的时候上车后撤，把四个带枪的家伙引过来，然后猛冲上前将他们全部解决，然后下车引诱一队忍者，将他们逐个消灭。之后冲上前解决守在街边的一个黑寡妇，冲进绿帮总部将老大炸死。接着我们马不停蹄地沿街赶往更南面紫帮的地盘。我们先控制了街口的军火店，在那里借助军车把紫帮的人马解决。然后上前解决他们总部外的黑寡妇和火箭手，冲进去将老大解决。之后继续沿路前进，就来到了罗马诺的地盘（黄色）。街口用车堵上，街边不少黑寡妇和阻击手，他的手下几乎全是拿枪的，火力很猛。我把这段时间内家里招募的手下召集过来，一番苦战之后终于扫清了通往罗马诺总部的道路，现在没有什么能阻止我了。

罗马诺临死前说出了真相。文森佐和奇科合作做生意，很成功，所以他不想分钱给奇科，于是就用罗马诺他们的枪杀了奇科，再找人当目击证人诬陷他们。文森佐！我一定要让他付出代价，让他尝尽痛苦后再死。

挑战任务 12:商人

犹太老大给了我最后一个挑战：在限时内赚到十万块。（把三个商人随便放在收入高的店铺里。然后专心抵御敌人的进攻，抽空跑到各店铺的柜台处收下钱，赚到十万是很容易的。）

征服任务 16:结局

日本匪帮都被我除掉了，但是还有华人帮派在帮文森佐。我面临跟之前一模一样的形势。路边守着黑寡妇，路口蹲着火箭手……一切都没什么不同，只是最后死的不是我的兄弟，而是我的叔叔。

我孤独地站在街上，凝望着黑暗的天空。一切都结束了，我所剩下的，只有对死去亲人的回忆。不远处的枪声打破了寂静，我拿起枪。这里，是天堂城。■

GANGLAND



古老战争
《无人地带》战役攻略(下)

文/鬼舞者@gamev.net

土著篇:平原印地安人

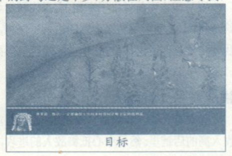
任务1:布法罗亨利

剧情概述:侦查员发现在西伯利亚大草原上有很多野牛,一定要确保士兵回来时带回足够丰富的战利品,但是要小心,白人也可能出来狩猎,而且我们不知道他们在什么位置。

目标:在白人杀死20头野牛之前,猎到1500单位的野牛作为食物。

提示:格拉斯温不能阵亡,利用野马来帮你捕猎,建立一个仓库更快地收集野牛尸体,利用废弃的堆积处来储存野牛尸体,带上野牛收好你的帐篷启程。平原印第安人能随时收起及打开帐篷,骑兵部队无法运送野牛肉。

暴躁的野牛群就在地图的中心,在狩猎的时候,野牛会因为遭受攻击而逃跑,这个时候就需要马匹来追赶。这张地图中的野马还是不少,分散在周围,注意寻找。将帐篷在野牛群中展开,方便狩猎。敌人不时会过来骚扰,屏幕的右上方有数字显示,若被敌人杀死20头野牛,任务失败。让格拉斯温骑马在前线巡逻,由于主角可以自动回复体力,而且敌人又不多,所以足够支撑到援军赶来。在食物达到1500单位时,任务完成。


目标

任务2:摆脱束缚

剧情概述:父亲被敌军抓住了,不惜一切代价去拯救我们的首领,弗莱茵·斯达!

目标:把弗莱茵斯达从白人手里救出来。

提示:格拉斯温不能牺牲,城镇中有敌人巡逻队,逐个击破。

你的部队只有格拉温斯和三个弓箭手,但这已足够应付本关。避免同时与大量敌人交战,将格拉温斯与士兵分开编队,便于灵活控制。一般战法是让格拉温斯在前面吸引火力,而弓箭手则在后方支援。随时注意格拉温斯的体力,若有不支迹象应弓箭手先撤退,然后格拉温斯再跟上,待到体力充足,再回头作战。右转会碰到几只军犬以及随之而来的民兵。沿道路而上,碰到一些惊慌失措的农夫,不必理会他们,继续前进,在前方的酒馆处,有一队士兵正严阵以待。真正的挑战在后方,有两个威力强大的步兵在房子后方守侯,但前面的战术依然适用。行进到山顶,旁边会冲出几只军犬,后面还有一队士兵在等待,解决他们。目标在右方的山崖上,打败精英部队后,任务完成。


俘虏

任务3:圣殿

剧情概述:这些嗜金如命的殖民者早就亵渎了这片圣地!他们会为他们的罪行付出生命的代价!

目标A:乘独木舟穿过峡谷,建立一个营地。解放圣地,消灭所有异教徒。

提示:格拉斯温不能牺牲,千万不要以为自己军力强大,在这一关,敌人同样不好对付。研究火箭,这样你可以更快地毁掉建筑物。

驾小艇至对岸,路上的敌人不值一提。上岸之后立刻建立司令部,将进程排满女性农夫,价格便宜量又足。农场的重要性仅次于司令部,而其工作优先级则是在所有生产设施中排第一位。将所有的必要设施建造完毕就可以开始扩军,兵种构成最好以掷矛兵为主,弓箭手为辅。在地图右方的山崖上方有一群敌人在采集金矿,要提前清除。

目标B:和提顿苏人联盟,把白人所有的补给站都破坏掉,使他们的铁马不能继续前进。

在首领亡灵的指引下,与提苏人结盟,现在将前面兵营等设施打包到提苏人的营


幸福狩猎场

地之中。分配好生产任务，全军往崖口行进，路上会遇到零散的敌军。到铁路处停下，格拉斯温独自前进，勾引少量敌人后立刻撤退，如此反复可顺利前进。攻击塔楼时不要将让任何士兵靠近，全部远程攻击，否则在塔楼塌陷时，会压死地面的部队。摧毁敌人的三个补给站后，任务完成。

任务4：大草原之子

剧情概述：一个叫斯达尔的人，发动了战争给我们带来了死亡和灾难。斯达尔和费尔唐的乌合之众用他们的短枪，已经杀害了我们许多勇敢的猎人。趁现在来得及，我们赶紧赶到科曼奇营地去吧！

目标：要像骤风般，去把科曼奇族人从英军手里救出来。格拉斯温，格雷维兹尔，格利特贝尔，卡宁林科斯不能牺牲。


印第安联盟

控制所有骑兵，飞驰到科曼奇族的营地帮助他们击退英军（在目标位置双击鼠标右键，可使部队飞奔）。改进你的营地，击败费尔唐和他的联盟。你必须先毁掉费尔唐的首领帐篷，保护属于科曼奇，以及提顿苏人的首领帐篷。你要随时用雪橇建起营地。当食物短缺的时候，就要注意田地耕作，或捕猎野牛，此外你还可以和提顿苏或科曼奇做生意。

现在开始利用提苏顿营地以及科曼奇营地之间的地带来建设自己的营地，那里会出现几架帐篷马车，将其放置于合适位置即可开始进行生产工作。本关最好以骑兵为主进行战斗，另外科曼奇人会不断进攻费尔唐的领地，在他们进攻的时候最好派一队士兵过去助阵，战斗的同时还可得到死者的马匹，要知道马匹的价值不菲。在自动回复体力的科技研究完毕之后，就可以拉着骑兵军团进行骚扰战了。在敌人的主力消耗殆尽后，一鼓作气将其消灭。

任务5：复仇时刻

剧情概述：费尔唐和他的士兵藏匿在西部。为所有的部落建立一个营地。只要我们联合起来，无论什么都无法把我们分开了。

目标A：打败费尔唐之流，毁掉他的首领帐篷。

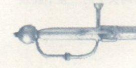
放下帐篷，开始建设你的基地，将所有的战斗单位编队，在基地周围巡逻，搜索敌军单位避免他们破坏生产。在重点的生产区域布置一名精英部队，在敌人前来时可吸引一段时间火力，农夫有充足时间撤退，等待增援。凑齐编队步兵，并掌握了自动恢复体力的科技之后，就可以开始进攻了。费尔唐的部落就在河对岸，集结部队从下方开始进攻，若有残余兵力则上方也布置一部分过去。将费尔唐的部族扫荡一空后，任务A完成。


团结

费尔唐像一条胆怯的蛇一样，爬进了他们所谓的斯达尔的窝里。

目标B：杀死费尔唐，为弗莱茵•斯达报仇，推翻斯达尔帝国。必须摧毁所有主建筑。

在消灭费尔唐之后，占领其基地采集资源。开始进攻斯达尔的堡垒，在斯达尔的基地门口处，制造两个兵营以就近补充兵力，精英部队上前吸引炮台火力，后面部队则一拥而上，拆除炮台，如此逐步的蚕食敌人的城市。费尔唐躲藏在堡垒尽头的司令部中，摧毁司令部后他会出现，扑向本军，但是此时的他已是垂死挣扎了。摧毁剩余建筑，任务完成。



殖民者篇：英国人

任务1：在敌军水域

剧情概述：我们仍有点时间，来建立一个基地并组建一支小型舰队。没有护航舰的话，我们是走不远的，那么我们现在就开工吧。求主赐给我们经受这种考验的力量吧！

目标：建立一个市政厅和一个港口。把西班牙港口，及森塔马尔塔港口都破坏掉。

山德斯和哈珀不能阵亡，从海陆两路同时袭击敌军。你的黄金供应十分稀少，设法保护其他资源。捕猎者可以侦察地图，传教士可以治愈你的部队，渔船可以用来捕鱼并增加食物产量。大量的农夫是保证生产的关键，资源十分稀少，将所有的资源都投入到生产科技以及农夫的制造上，保证一定的量来进行生产工作。本关的食物开采是由渔船来进行的，六艘是个比较完美的数量。而战舰则要保证四艘，否则难以抵挡强大的西班牙战舰。战舰的首要任务是将对面小岛上的炮塔清理掉，接着让农夫登陆采集黄金，制造一些加农炮以及步兵，消灭战舰火力之外的敌军。在占领对面的要塞小岛后，在金矿旁边建造一个码头，然后所有的战舰在此等候，并且继续建造直到有七艘左右，剩下的资源则全部投入制造加农炮。消灭敌军的两艘战舰后，让运输船直接冲在前面吸引火力，而战舰则紧随而上，摧毁敌人码头。任务结束。


海战

任务2：置之事外

剧情概述：我们最艰难的航海还在前面。西班牙人已经在要塞的两边用加农跑加强了攻势。兜着圈子航行花了我们好几个星期，然而仍找不到好方法通过。我们的供给都快用完了，我们回不去了！我建议在靠近西海岸或东海岸的地方登陆，侦察一下大陆，或许我们可以惊喜地发现另一条去西班牙的路。我们可以试着从陆地摧毁敌军了望塔。如果我们努力的话，就能够神不知鬼不觉地到达“五月花”。


遭遇敌船

目标：在靠近西海岸或东海岸的地方登陆。摧毁港口夺取战舰。用战舰摧毁加农炮塔和加农炮。“五月花”运输船不能被击毁，耶利米山德斯和哈珀不能阵亡。阻止四散奔走的平民，不要让他们引起恐慌。

游戏一开始，那两艘护卫舰就会被该死的西班牙战舰击沉。让我们从简单一点的东海岸登陆吧。路上会遇到一些抵抗，但是轻松就能解决，一直前进到码头处，摧毁该设施。在这个过程中，会不断有敌军涌入，注意不要被打乱阵脚。在摧毁码头后，所有部队会返回到“五月花”号运输船，而我们则会得到两艘威力强大的西班牙战舰。行至地图顶部的海峡，轻松摧毁沿岸的炮塔，任务完成。

任务3：以天父的名义

剧情概述：这是主赐给我们的土地，我们将移民到这儿，建立一个教堂。我将向这些野蛮人宣读神的语言，使他们成为有用的联盟。马上开工吧！因为我们的补给快用完了。

目标：寻找食物并建立一个殖民地，建立一个教堂并转变两个部落。

你必须将哈珀放到图腾柱附近才能转换部落，寻找食物资源，但你不能转换拉•拉•卡斯部落。注意：不要摧毁属于印第安人的图腾柱，你需要用它来进行转换！开始建设你的基地，将所有的战斗单位编队，在基地周围巡逻，搜索敌军单位避免他们破坏生产。农田旁边的通道一直延伸到拉•拉•卡斯的部落，这个部落拥有一个意志坚定的统治者，他带领着人民反抗着你的殖民军队。在两个通道口布置好士兵防守，在下面的水域处也布置一些士兵，因为另外一个部落的士兵将会从哪里登陆骚扰后方。集结部队分别从两个通道开始进攻，注意避免损失，将拉•拉•卡斯的部族扫荡一空后就可以开始对付另外两个部族了，现在基本上没有什么难度，士兵掩护着传教士冲向敌人的图腾，注意，不要将图腾毁坏了，那样将导致任务失败。让传教士移动到图腾下方，一个部族就会归顺于你。当两个部族全部归顺之时，任务完成。


登陆

任务4：犯杀人罪的老实人

剧情概述：现在和我们做对的不仅仅是拉·拉·卡斯和他的佩克特人，还有其他两个


接收礼物的部队

部族的人，快行动，撤退到营地！我们必须为野蛮人的复仇作准备！

目标：收集10000单位食物。耶利米·山德斯和亚伦·哈珀不能阵亡。

把盗窃的牛车带到市政厅并卸载货物，你可以在贸易站使用黄金来购买食物，搜寻和猎杀野生动物来获取食物并进行配给。当你可以控制手下单位时，让他们回到城堡中，并且将塔楼中的步兵也集中到一起，然后分派到前两个塔楼中。农夫集中到右方的金矿处建造仓库以及金矿营地，伐木也可在此进行。另一边的仓库可以放弃，手头兵力不多，不足以同时防护两处采集地。敌人将从两处开始进攻，正门是敌人进攻的主要目标，还有金矿旁边的河流，敌人将从那里游泳潜入，防不胜防，需要常驻兵力。金矿向右到尽头再往下，有一处农田，这里是我们的第一目标。正门处需要一名农夫在此等候修理被毁坏的塔楼，最好能尽快出加农炮协防，打得会比较轻松一些。分出一些兵力在金矿右边的河流口，打击潜入的敌人。拥有一定兵力之后带着大约10个左右的步兵以及五个农民往农田方向去，路上会碰到一些狼和守在农田处的敌人，消灭他们，就可以在这里从事生产了。部队继续前进，走到岸的尽头，射击潜水而上的敌人。此时你大概已经拥有了一支实力不容忽视的加农炮编队，配合步兵，开始反攻。地图上有三个结盟的敌对部族，西方的部族有农田的卫兵挡着，所以暂时不必理会，先解决左边以及下方的部族，利用加农炮可以可以轻松解决他们，需要注意的是稳扎稳打。在清理完三个部族的敌人后，即可将部落中的牛车，开至基地中的司令部，便可取得食物，或者利用三个部族遗留的农田也可采集到足够的食物，当食物达到10000单位时，任务完成。

任务5：叛徒

剧情概述：哈珀牧师已经完全丧失了理智，如果没有人阻止他，要不了多久他就会将自己和朝圣者直接带向灾难。试着和印第安人谈判，或许我们可以说服他们放下武器。如果哈珀还有一点点理智，他会停止战斗的。阻止这些来自赖利堡的凶手洗劫我们的村庄！

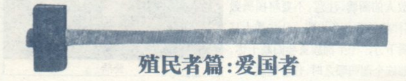
目标A：保卫拉·拉·卡斯的部族，耶利米·山德斯不能阵亡。

尽快建立一个营地，并组建你的部队！分秒必争，分秒必争啊，金矿在右边，农田在下面。然后将部队，也就是两个精英部队移动到上方的农田处，准备防御敌人的第一波攻击。在制造兵营的时候尽量往下一点，因为在本关中适合建筑的位置比较少，所以注意寻找，减少出兵的间隔。兵营落成制造民兵，把集结点设置为上方的部落。在敌人进攻前，友军会有警报，以此讯息为准，进行准备吧。一般来说应该让山德斯在前面吸引敌人火力，而铁匠以及其他的士兵则在后面狂砍，敌人的部队并不多，首先要消灭的应该是那几门加农炮，注意，不要把敌人消灭光了。放几个让他们跑回去。因为消灭完这一堆敌人后，拉拉卡斯会率领他的部落加入，所以制造到单位上限后再杀光剩余敌人。要有足够的加农炮，这在实战中是十分强力的兵种，大范围远距离，再配合上一些步兵防卫，堪称黄金组合。在消灭完那些敌人之后，拉·拉·卡斯以及两个部族加入。


杀戮之门

目标B：摧毁赖利堡。

将兵力集中在第三个斜坡上，然后控制加农炮移动到斜坡右上，脚下就是敌人城堡。由于少部分敌人的射程还是会打到加农炮，所以注意在这建造一个教堂方便修复受损的单位。炮轰结束后就可以率领全军进行总攻了。摧毁城堡尽头的教堂后，英国篇结束。



殖民者篇：爱国者

任务1：婚姻与灾祸

剧情概述：我们将让邓莫尔见识一下，已经到了停止的时候了！

目标A：摧毁一个英国人的市政厅。转移英国军队的攻击。塞缪尔和麦德莲不能阵亡。


燃烧的农庄

塞缪尔的特殊能力爆破可以给予敌人建筑极大的损伤，例如一些塔楼房屋类的只需要一击即可让其报销。本关极简单，让塞缪尔不断的爆破即可。注意在体力不支时要及早逃脱。

任务2：马古拉

剧情概述：邓莫尔已经命令他的党羽出发惩罚我们，而我们的实力还不足以正面对抗英国人。我们没有别的选择，必须获得易洛魁族人的支持来对抗皇家军队。

目标A：找到马古拉的营地。塞缪尔·山德斯，弗雷德里克·富凯，以及工人不能阵亡。


美色诱人

不惜一切代价保护你的四个工人，他们是你所能得到的全部。让山德斯和富凯站在前面，其余单位则紧随其后，战地医师可以架起手术台医疗周围的伤员。往下走会遇到一些敌对的土著部族士兵以及动物的攻击，很轻松即可解决，马古拉的部族在最下方。

目标B：把莫希干人部落从传教士的影响中解救出来，摧毁马克布里德的要塞。

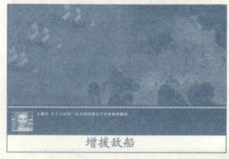
开始建设你的基地，将所有的战斗单位编队，在基地周围巡逻，搜索敌军单位避免他们破坏生产。两边的通道分别连接两个被控制的部落，每个部落都有一个传教士，他带领着人民反抗着你的殖民军队。在两个通道口布置好士兵防守，在上方入口处也布置一些士兵，因为另外一个部落的士兵将会从哪里进行骚扰。在进攻两个部落的时候，不要与部落的民众硬拼，集中火力杀死传教士，部落的战士们就会清醒过来。在两个部落全部解放之后，就可以去进攻马克布里德的要塞了。利用山德斯的爆破技能将敌人的塔楼全部破坏后，就可以冲进去清扫战场了，在绝对的兵力优势下，敌人是撑不了多久的。要塞的全部建筑都被破坏之后，任务完成。

任务3：在黑暗统治之下

剧情概述：几个小时前一队英国战舰在巴里林顿港抛锚，甲板上都是增援马克布里德的军队。在他们行动前塞缪尔必须有所行动，我敢打赌巴里林顿现在到处都是士兵。但马古拉是正确的，他们阻止不了我们！在黎明前，我们将让这整支英国舰队都葬身海底。

目标：摧毁所有停泊在巴里林顿港的战舰。山德斯，富凯和马古拉不能阵亡。

建造加农炮，使用加农炮到达城镇的入口。使用"破坏建筑"技迅速除掉那些讨厌的了望塔，使用"破坏船舶"技解决停泊在港口的船只。本关拥有四个可自动恢复体力的狼牙棒兵以及四个远程作战的民兵，还有山德斯，马古拉与富凯三个精英部队。往下走会遇到几个敌军步兵和两只军犬。扫荡完这几个敌人后会得到一些补给，以后会用到。在下一个分岔路口，一条路上有炮台拦路，另一条则有皮糙肉厚的熊。炮台可以使用山德斯的特殊技能解决。在下一个城镇击杀铁匠以及其后的几个步兵，能够得到敌军的军需处，现在就能制造加农炮了。占领下个城镇时还会得到一些物资。现在，有两种方法攻占城镇，一是利用加农炮强攻进去，二是从旁边的河流潜入。个人感觉潜入更简单些，无论使用哪种方法，将码头上的三艘军舰毁坏即可过关。


增援敌船

任务4：原始觉醒

剧情概述：一支完整的英国兵团正在向我们这儿进发！他们不会再次放过我们的，我们必须从这儿杀出去！

目标：顶住英国人的进攻。杀死伊恩·马克布里德。塞缪尔·山德斯，弗雷德里克·富


急不可耐

凯，麦德莲，不能阵亡。

呆在要塞里坚持防守，你没有机会展开进攻。放弃外面的农田，让农夫和所有的部队进到堡垒里面。开始启动堡垒内的资源生产，将加农炮放进两个角落的炮塔中。很快，敌人的第一波进攻就会来临。步兵按兵不动，待他们的火力全被炮台吸引时，再冲出去。第一轮进攻只有一些步兵，守住后退回要塞，两个军营不停制造加农炮，制造完成立即投入炮塔防守。当所有的炮塔都放满加农炮时，本关就基本上没什么危险了，剩下的资源大部分投入制造步兵，剩余留作修理之用。守住二十分钟，敌人就会倾尽全力展开最后一战，此时马克布里德会出现，不要理会其他士兵，集中兵力击杀马克布里德，任务完成。

任务5:零点

剧情概述:只要英国兵的脚一踏上我们的土地，他们就不会有好日子过，但首先我们还是得找到一条路突破敌人的战壕，我们开始吧。最好的方法就是把这些英国老狐狸，从他们的狐狸洞里面引诱出来。

目标:将旗手放置于要塞中心。塞缪尔·山德斯，弗雷德里克·富凯不能阵亡。


急不可耐

最后的决战。制造好司令部后立即开始建造农田采集食物，同时木材与金矿亦是不可或缺的资源。按照"军营–贸易站–军械厂"的次序建造城市。兵营一出就开始制造加农炮，派两个农民在基地左边以及上方分别放置一个炮台，造出加农炮后立即投入使用。资源足够的话，在与马古拉部落交界的那个路口也放一个炮台，如此一来，敌人的兵力就会被炮台牵扯住，可专心从事生产了。等到加农炮的数量达到八架以上，且拥有一定数量的陆军之后，即可开始进攻右上方的敌人。首先让塞缪尔与富凯将敌人的加农炮消灭掉后就可以发动总攻了。清扫完敌人的这个营地后可以让农夫过来采集黄金，这个营地靠着河流，可以建造码头，制造出一艘运输船后可将农夫运到中间的一处小岛上采集黄金和食物。在中间的敌军堡垒前建造一个加农炮台，然后就可以将所有的加农炮除马古拉营地外的集中到这里，进行骚扰战。当等到自己的单位造满时，就可以发动总攻了。此时敌人的主力也应该消耗得差不多了，小心保护旗手，轰破堡垒中心地带的城墙，只要让旗手进去，任务结束。

殖民者篇:移民者

任务1:艰难的遗产

剧情概述:没有人知道那伙强盗从哪儿来的。自从他们占据了这个农场之后，这几天来他们好像无处不在。看来我们不得不直接采取行动了，先生们!

目标:把那些强盗从你叔叔的庄园赶出去。找到那伙强盗的巢穴，并把逃犯揪出来。威廉·山德斯不能阵亡

激活叔叔以前的雇农和农场建筑。只要让自己的部队靠近青色的建筑以及人物，就能够将其收编手下。河流对岸的两个角落分别都有一个农庄，收复了以后就可以对中间的司令部发动进攻，强盗们盘踞在那里霸占了属于你的财产。收复农庄后可以在右下角发现两门加农炮，这在后面十分有用。本关有足够的资源供你采集使用，所以不要吝惜财产，尽情的建造吧。不要制造骑兵，会占用过多的人口资源。建造三个酒馆，不断出牛仔。右边会有一些印地安人来骚扰，所以在那里也要放一些牛仔防御，等军团的数量达到上限时，就可以推平河对岸的土匪了。小心他们的加农炮，由于军团数量庞大，一发炮弹就能造成累积的可怕伤害，庆幸的是他们的加农炮数量不多。推平河对岸的土匪基地后，任务完成。


宿敌初会

任务2:钢铁之路

剧情概述:也许你能够实现叔叔的梦想，完成到沙漠县的铁路。你最好和海斯要塞的指挥官保持联系，计划中要铺设的铁路靠近危险的苏族人领地，没有军队的支持你什么也干不了。

目标:威廉·山德斯不能阵亡。到海斯要塞去。修建一条从你家到沙漠县的铁路。


海斯要塞

组建一支先锋队除掉敌军作战单位，保卫车轨不受印第安人的袭击。现有的军力是不足以对付三个穷凶极恶的敌对势力，先去海斯要塞寻求军方支持。得到军方支持以后建造两个军营不断出陆军，只要达到一支满员的编队，就可以横扫一切势力了。修建铁路还需要劳工，建议边修劳工边做，铁路需要军队保护，因为旁边会不断出现印地安人骚扰。将铁路修建到沙漠县后，任务完成。

任务3:天生我才必有用

剧情概述:敌人聚集在中西部准备袭击沙漠县，市民都不敢离开城镇。如果你想就此发表点什么言论的话，最好在斯达尔这样做之前，就雇佣一个赏金猎人。

目标:干掉印第安人酋长。保护沙漠县不受印第安人的袭击。

只要你拥有一支编队的陆军，你便能横扫这片大陆。在斯达尔之前杀掉印地安酋长，他们躲藏在峡谷里面，不要花费黄金去雇佣无用的赏金猎人。另外让骑兵帮忙守卫沙漠镇，杀掉印地安酋长之后，任务完成。斯达尔会在二十分钟后雇佣到赏金猎人，但这段时间已足够我们拿着印地安酋长的头去领赏了。


急不可耐

任务4:债务

剧情概述:谁能先从邻县路易斯维尔铺一条铁路，谁就能获得整个铁路的合同。先生们，表现最好的人才会胜出!你需要帮助，斯达尔似乎已准备好了要不择手段来取胜。在东南部有一个古老的矿井，已经很多年没人从那儿挖出金子了，你可以找几个人去，或许能弄出几美元。

目标:在村庄东北部找出淘金者的位置。最先把铁路修到路易斯维尔站。

到村庄的东北部之前先到下方的印第安部落搞点小恶作剧，把他们引到斯达尔的家里做客。现在去找我们的好朋友——格拉斯温，他在到处寻找杀害他父亲的斯达尔，告诉他详情，他就会派兵来支援你了。现在可以回基地开始建设了，还是弄出几个陆军，站到斯达尔的铁路上搞破坏，只要有六七个，可怜的斯达尔就会放弃他的铁路计划了。然后我们可以安心发展，一边造，一边不断地出兵，失去首领的印第安部落不足为患。虽说这一关的任务是修建铁路到路易斯维尔，可是在这之前，我们可以先把斯达尔的基地推平，这样就更可以放心大胆地去修路了。至此，移民者篇终结。■


威胁

终极刺客Ⅲ契约
Hitman: Contracts

以任何文本编辑程序（如记事本 notepad.exe）打开游戏安装目录中 hitmancontracts.ini 这个文件，添加如下两行字符串：

```
EnableConsole 1
EnableCheats 1
```

保存此文件，进入游戏后即可按【Shift】+【Esc】进入秘技选单，使用上下方向键移动选择，左右方向键更改相应功能的开关状态（0=关闭;1=开启），某些功能按回车键执行。

如果无法进入游戏中的秘技选单，你还可以在游戏中按【~】键进入控制台，输入下列代码并回车获得相应功能（代码无效的话会有错误提示）：

代码	功能
IOISLO	慢动作
IOIER	炸弹
IOIHITLEIF	生命全满
IOIHITALI	拳击模式
IOILEPOW	必杀充能
IOIGRV	无地球引力模式
IOINGUN	射钉枪模式
IOIPOWER	强力模式
IOIRULEZ	刀枪不入模式
IOIPENNY	纸板通道模式

如果上述代码无效，可尝试下列一组代码：

代码	功能
god 1	刀枪不入模式（0=取消）
invisible 1	隐身模式（0=取消）
nailgun 1	射钉枪模式（0=取消）
giveall	获得所有武器弹药及物品
give some	获得所有武器且弹药全满
end level	跳过当前关卡
infammo	无尽弹药

give X 获得指定物品 X,X 名称如下：

weapon_ak47, weapon_aug, weapon_awp, weapon_deagle, weapon_elite, weapon_famas, weapon_fiveseven, weapon_g3sg1, weapon_glock18, weapon_m3, weapon_m4a1, weapon_mac10, weapon_mp5navy, weapon_p228, weapon_p90, weapon_scout, weapon_sg550, weapon_sg552, weapon_tmp, weapon_ump45, weapon_usp, weapon_xm1014

要想开启所有关卡，只需以任何文本编辑程序（如记事本 notepad.exe）打开游戏安装目录中 hitmancontracts.ini 这个文件，找到如下字符串：

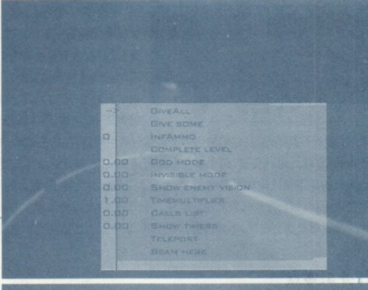
```
DefaultScene=AllLevels\Logos.gms
```

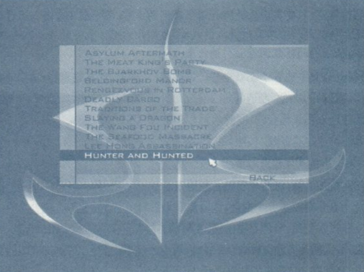
替换为如下字符串：

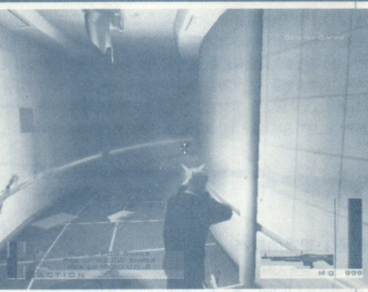
```
DefaultScene=AllLevels\LevelMenu.gms
```

保存文件并进入游戏，即可出现关卡选单，直接选择进入任何关卡。

〖测试:有效 PAGAN 提供 A〗







丛林之狐:阿尔法之拳
Vietcong: Fist Alpha

游戏中按【~】键进入控制台,输入下列代码并回车开启秘技模式:

giftfrompterodon

此后,在控制台中可输入下列代码并回车获得相应功能:

代码	功能
chtheal	生命复原
chthealteam	团队生命复原
chtammo	弹药全满
chtgrenades	获得手榴弹
chtkostej	敌人无法伤害玩者角色
chtallqf	开启所有快速战斗地图
chtcannibals	VC 及 NVA 戴上面具
cht3pv #	第三人称视角模式(#=0 关闭;#=1 开启)
showfps #	画面帧数显示(#=0 关闭;#=1 开启)
showprof #	游戏状态显示(#=0 关闭;#=1 开启)
chtweap #	选用指定代码 # 的武器,武器代码列表如下:

1 - M16
2 - Ak47
3 - Scorpion
4 - M1 Garand Sniper Rifle
5 - DP2 Machine Gun
6 - PPs 41 (Drum Clip)
7 - Colt .45 Pistol
8 - Tarakov
9 - Marakov
10 - .38 Revolver
11 - Remmington Shotgun
12 - Winchester Rifle
13 - Tokarev SVT40
14 - SVD Dragunov
15 - SKS Simonuv
16 - SVT40 Sniper
17 - M60 Heavy Machine Gun
18 - Degterav Machine Gun
19 - US-M3
20 - (none)
21 - Thompson
22 - Silenced Colt .45
23 - PPs 43
24 - M14
25 - M1 Carbine
26 - Mosin Nagant
27 - M79 Grenade Launcher
28 - Bakiael Shotgun
29 - US Knife
30 - VC Knife
31 - M14 Sniper
32 - Sten

〖测试:有效 PAGAN 提供 A〗

神圣纪事
Sacred

以命令行参数 /CHEATS=1 启动游戏(例如将游戏启动快捷方式"sacred.exe"后面空一格并加上/CHEATS=1 参数),此后在游戏中即可按【~】键进入控制台,输入下列代码并回车获得相应功能:

代码	功能
sys cheats 963	开启秘技模式
cheat lord	刀枪不入模式
cheat sucide	自杀
cheat teleport	传送到当前鼠标位置
cheat tp	传送到当前鼠标位置
cheat rare	获得稀有物品
cheat damage	濒死状态

〖测试:有效 PAGAN 提供 A〗

魔域帝国 Ⅲ
Lords of the Realm 3

游戏中按【Shift】+【Enter】键进入控制台,输入下列代码并回车获得相应功能:

代码	功能
unlock_all X	开放指定国家名 X 的所有场景

〖测试:NA PAGAN 提供 B〗

百战天虫 3D
Worms 3D

游戏中可输入关卡生成代码获得秘密关卡地图,对于北美版:

代码	功能
marijuana	获得 massive island 地图

对于欧洲版:

代码	功能
257462320	获得一个有座小桥的微型地图
194915571	获得一个有座小桥的微型地图
1585104494	获得高度极大的地图
241780260 Worms3D	获得极长的地图
221350867	获得拥有四个连贯的潜艇的地图

在需要维修电脑显示器的战役关卡中,跳到键盘上的指定键位,拼写出 TEAM17 这一字符串,屏幕上会显示一条信息,指出你开启了隐藏的"彩蛋"——你获得了团队的语音选项。

〖测试:NA PAGAN 提供 A〗

上海街头车手
Shanghai Street Racer

进入游戏后按【~】键进入控制台,输入下列代码并回车获得相应功能:

代码	功能
PASS	当前赛事立即获胜
FAIL	当前赛事立即落败
FAILEDURMISSION	当前赛事立即落败
NEXTURMISSION	进入下一赛道
SAVECARCAM	保存视角设定
SETSTEPSIZE #	设置延迟量为数字 #
FREECAM	允许调整视角位置(以【W】【S】【A】【D】键和鼠标控制)
TELEPORT	设置跑车为四轮驱动
GAMEDEBUGSTUFF	显示程序除错屏幕
SHOWSOMEDEBUG	显示车辆中心除错屏幕
SHOWSOUNDS	显示声音网格
SHOWNODES	显示节点网格
GIMMESOMETIME	获得 167 分钟的额外时间
CARCAMEDIT	使用数字小键盘调整视角位置

以下是功能未明的代码:

CARCAMSETATTACHED
CARCAMSETVIEWCAR
CARCAMSETLERP
CAMERAEDITOR
MINIGUN
CANNON
INTROCAMEDITOR
REIGNINBLOOD
URAIRECORD
SHOWRESPAWNS
FLARESAVE
LENSFLARE
JUMP
GOD
CUTINDEX
CUTSAMPLE
CUTTIME
CUTMISSION
AISTEPSIZE
PATHSTEPSIZE

〖测试:NA WING 提供 A〗

〖测试:有效〗经编辑部实际测试通过
〖测试:NA〗未经编辑部测试

天堂Ⅱ 全职业深入解析(二)

文/火舞耀扬





三、转职图示

初期(等级5)	第一次转职(等级20)	第二次转职(等级40)
人类战士	斗士	剑斗士、佣兵
	骑士	圣骑士、暗骑士
	盗贼	宝藏猎人、鹰眼
人类法师	巫师	术士、死灵法师、法魔
	牧师	主教、先知

初期(等级5)	第一次转职(等级20)	第二次转职(等级40)
精灵战士	精灵骑士	圣殿骑士、剑术诗人
	精灵巡守	大地行者、银月游侠
精灵法师	精灵巫师	咒术诗人、元素使
	神使	长老

初期(等级5)	第一次转职(等级20)	第二次转职(等级40)
黑暗精灵战士	沼泽骑士	席琳骑士、剑刃舞者
	暗杀者	深渊行者、暗影游侠
黑暗精灵法师	黑暗巫师	狂咒卫士、暗影召唤士
	席琳神使	席琳长老

初期(等级5)	第一次转职(等级20)	第二次转职(等级40)
半兽人战士	半兽人突击者	破坏者
	半兽人武者	暴君
半兽人法师	半兽人巫医	霸主、战狂



四、职业大比拼

《天堂Ⅱ》的职业系统的确平衡，本着正统魔幻路线，塑造出一个绚丽的虚拟世界。玩家们都知道在游戏中的职业有着生生相克的道理，也只有菜鸟才会拿战士和法师比较伤害，所以这个职业比拼当然不会拿每个职业出来对比，我们要看的只是同路线职业的差异，以及在战争、任务以及日常练级时的优劣。

◎战士系职业

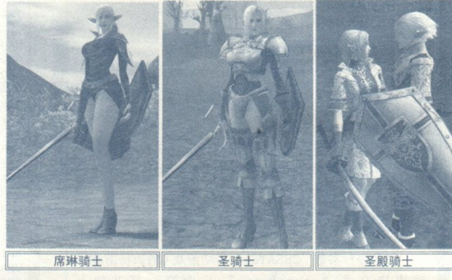
在《天堂Ⅱ》的战士系职业中，骑士职业占了很大比重。人类圣骑士、暗骑士，精灵圣殿骑士和暗精灵席琳骑士这四种，又有着十分相似的特点。

人类圣骑士的防御无人可比，主动技能和被动技能完善，能为自己恢复HP，是战场上的中坚力量。凭借自身的高防血多，且能自身恢复的特点，使其具备了很强的持续作战能力，但他们的攻击力很低，在单练或打钱时处于劣势。

人类暗骑士，防高血多，主动技能和被动技能丰富，不但可以恢复自身HP，还具有诅咒技能，召唤出的黑豹，攻击更是在700以上，使其攻击防御都很出色，在所有战斗形式下都具有可用性，是个全能型的战士职业。

圣殿骑士的防御和HP均一般，移动速度是全种族骑士里最快的，且拥有加血技能和瞬间冲刺技能，可以召唤风结晶和恢复结晶来增强自己的实力，还能使用辅助技能来开发队伍潜力。由于移动速度快，使得他在战场中进退自如，是最不易被杀死的骑士。缺点是攻击薄弱，单练、打钱很难。

席琳骑士的防御一般，但HP极少，移动速度中等，可以召唤吸血和诅咒结晶来加强本身的伤害。攻击速度快，拥有几个普通的主动攻击技能，是偷袭战中的主要角色。回避率、攻击力十分突出，也是个全能型职业。

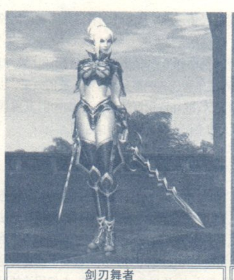


席琳骑士　圣骑士　圣殿骑士

体质防御比较：圣骑士≥暗骑士≥圣殿骑士≥席琳骑士；
敏捷：圣殿骑士≥席琳骑士≥暗骑士≥圣骑士；
攻击：席琳骑士≥暗骑士≥圣骑士≥圣殿骑士。

初期(等级5)	第一次转职(等级20)	第二次转职(等级40)
矮人战士	收集者	赏金猎人
	工匠	战争工匠

ONLINE GAMES


剑刃舞者


剑术诗人

精灵剑术诗人和暗精灵剑刃舞者是两个十分特殊的骑士职业，由于他们出身骑士，所以防御方面比本族其他职业高很多。

剑术诗人适合拿双剑、穿轻甲，回避、命中高，移动速度快，有加强全队防御回避的技能和诅咒敌人全队的技能，但是没有攻击技能使其攻击力很弱。在组队时可以给全队提升防御回避等属性，混战中可以有效的诅咒敌人，是个很强的辅助型职业。

剑刃舞者的技能基本跟白精灵的剑术诗人相反，拥有加强全队攻击命中为主的辅助技能，拥有几个攻击技能。移动速度中等，适合拿双剑，穿轻甲，回避命中很高，且攻击速度快，攻击方式快、狠、准，可以瞬间杀敌，但是血少，所以适合偷袭。团队作战中主要以加强队伍的伤害和偷袭法师职业为主，是个相当不错的全能职业。

骑士职业技能所需的SP极少，使得他们的实力提升很快。由于其防御、体质出色，所以在操作上的要求不高，加之战斗模式单一，适合所有玩家使用。那些权利欲望强烈的玩家更是不能错过哦。

◎刺客系职业

刺客系职业在《天堂Ⅱ》中也很突出，他们以高速度著称，在战斗方式上以速杀为主，动作干净利落，毫不拖泥带水。

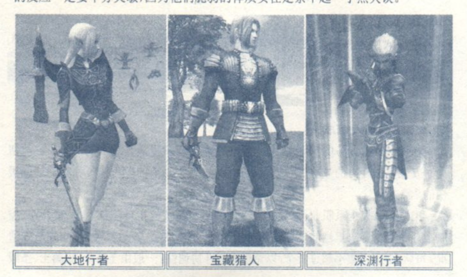
宝藏猎人能瞬间提高移动速度和回避率，在各个方面都很平衡，致命一击率尤为突出，在战场上的作用很大。大地行者在移动速度和回避率方面十分突出，但攻击力略低，且防御不高。深渊行者PK超强，也是刺客中最具代表的一个职业，虽然防御和HP在刺客中是倒数第一，但他们的攻击力确实恐怖，是偷袭暗杀战中的王者。

体质防御：宝藏猎人≥大地行者≥深渊行者；

敏捷：大地行者≥深渊行者≥宝藏猎人；

致命一击率：宝藏猎人≥大地行者≥深渊行者。

这三种使用匕首的刺客职业在单练、打钱、团战等各个方面都很出色，虽然技能上过于单一，但对于玩家的操作技术可是要求极高，适合高手使用，而且使用者的反应一定要十分灵敏，因为他们脆弱的体质实在是禁不起一丁点失误。


大地行者　宝藏猎人　深渊行者

刺客职业的另一分支则更是特殊，他们也是《天堂Ⅱ》中极具魅力的一群。

鹰眼的血、防、攻均十分突出，可以射出复数箭矢的特点，使得他们的技能十分“壮观”。银月游侠则是集攻击力、机动力、远程性于一身，是最适合Solo的超级职业。而暗影游侠的血少防低，命中相对较低，回避率高，攻击力十分突出，适合各种战斗方式。

敏捷：银月游侠≥暗影游侠≥鹰眼；

体质防御：鹰眼≥银月游侠≥暗影游侠。

群战中鹰眼的伤害最高，而单P中以暗影游侠为最。这三种以弓箭为主的职业，在战争中要求玩家注意力要时刻集中，并能熟练掌握各种战斗技巧，熟悉自己的职业特性，使用难度较大，适合高手使用，当然也是爱钱者的不二选择。

◎斗士系职业

斗士职业虽然只有6种，但是他们的特点都很鲜明。

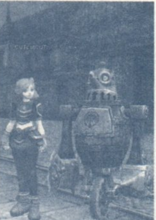
剑斗士能在瞬间爆发出极高的攻击力，但持续作战能力低下，是战场上决定胜利的关键。佣兵在属性方面基本没什么优势，但他们在近距离混战中所起到的作用却不可小觑，他们的总体伤害极高。这两个人类斗士职业在属性方面继承了种族特点，使其在回避命中、HP、MP以及速度方面没有什么突出特点。

半兽人破坏者是兽人唯一用剑或矛的战士型角色，可以穿重或轻甲，伤害中等，移动慢，血是全种族里最高，拥有一定的攻击技能和矛类全体攻击技能。暴君是攻击速度、攻击力都很理想的职业，其多种被动技能可以将自己的能力提高不少。

矮人只有战士型角色，攻击中等，防御中等，可以穿重或者轻甲，移动慢，血多。赏金猎人可以在怪物尸体中搜寻合成武器或者防御的物品，最高级别的赏金猎人甚至龙鳞这样罕见的物品都能找到。战争工匠是以做D级以上武器为主的铁匠，高级别战争工匠可以做全游戏所有的武器和物品，可以制作攻城机器。


人类剑斗士


半兽人破坏者


矮人工匠

人类和矮人的四个斗士职业在攻击防御上比较突出，是战场上的血肉长城。

佣兵在混战中可以起到不可预计的作用，其广阔的攻击范围跟本是群战中的噩梦。矮人工匠所制作的战争机器威力不俗，在攻防上很是突出。而人类剑斗士那变态攻击力就没什么好说的了。

两种兽人职业都是极强的肉盾型角色，适合冲锋陷阵。虽然魔防低，回避低，但有制晕技能，可以有效的打击敌人的先头部队。确切的讲，兽人破坏者和矮人工匠都该算作骑士职业，但他们的特点和骑士相差巨大，所以按斗士分类也不为过。

以体质比较，肯定是半兽人职业占优，攻击力则是矮人为最，但人类比较平衡，综合实力突出。这六种斗士职业在战场上的作用十分巨大，是近战中的强者，混战中的“绞肉机”，适合那些操作技巧不高，喜欢破坏，但又不想用法师的“懒虫”玩家。

◎法师系职业

魔法攻击力是法师永恒的话题，他们体质很差，防御低下，所能依凭的也就只有那噩梦般的杀伤力了。也正是这样的杀伤力，导致法师成为魔幻世界的主体，长盛不衰的职业。

元素攻击型法师在《天堂Ⅱ》中只有3个：人类→术士，精灵→咒术诗人，黑暗精灵→狂咒术士 。这三个变态职业是《天堂Ⅱ》中火力最猛的，战斗模式也很相


狂咒术士


术士


咒术诗人

似，但技能有所不同。

术士特有技能：火之暴烈，使对方身体暴出火花；火焰光环，围绕自己的火焰光环；炽焰护身，反射伤害；腐蚀术，使敌人全身腐烂；消除，主动消除一切异常状态；缓速术，减缓敌人移动速度；风之庇护，提升风抗；火之陷落，降低敌人火抗；精神专注，降低施法被打断几率（咒术诗人和狂咒术士只有Lv2精神专注）。

咒术诗人特有技能：水击波，水柱攻击单体目标；霜之新星，使周围敌人冰冻；冰墙，阻挡敌人；冰之刃，投掷冰刃，放血特效；冰之枷锁，效果同“冰之刃”，威力较大；寒冰护身，反射伤害；水之庇护，提升水抗；水之陷落，降低水抗。

狂咒术士特有技能：龙卷风，引起旋风造成伤害；嗜血之爪，吸收敌人的HP来恢复自身的HP（吸血鬼之吻的2阶魔法）；暴风雨，引起暴风雨造成伤害（火焰狂袭的2阶魔法）；死亡之刺，投射骨矛，需要受诅咒骨头一个；死之纠结，反射伤害；不死能量吸收，从尸体上吸收HP；毒云术，施放剧毒的云雾；毒咒术，使目标中毒；心灵转换，减少HP，增加MP；封印，使目标无法施放魔法；混乱之咒，暂时降低目标的命中率。

由此可见，人类术士走的是极端攻击路线，其综合攻击力其实是要高于黑妖术士的，相同攻击力下，人类术士的施法速度比较快，虽然没有高等级的毒性魔法，却有更变态的腐蚀术，只不过不能群攻。其辅助魔法也是围绕如何加强火系攻击的诅咒魔法。咒术诗人的技能很像人类术士，无黑魔法（毒），但是取代毒魔法的是水系伤害。狂咒术士的能力介于人类的术士和死灵法师之间，会大部分术士的技能和少部分的死灵法师的技能。狂咒术士的魔法防御很高，更适合“危险”作业。

魔法威力：狂咒术士≥人类术士≥咒术诗人

体质防御：人类术士≥咒术诗人≥狂咒术士（魔防第一）

施法速度：咒术诗人≥人类术士≥狂咒术士

召唤系法师也是三个，元素使、暗影召唤士和法魔的战斗模式十分相似，区别只是在召唤兽的属性上。

从敏捷上比较：元素使≥召唤士≥法魔

体质比较：法魔≥元素使≥召唤士。


法魔


暗影召唤士


元素使

由于三个职业作战时都要消耗大量的晶体，所以从属性上看还是元素使比较实用。

另外还有个比较特别的职业就是“死灵法师”了，他不能和任何职业比较，但其作用却不能忽略，其强大的诅咒魔法在战争和任务中都有着非同一般的效果。法师类职业适合那些操作技术高超，头脑灵活，战斗意识好的达人玩家使用，其脆弱的体质也是有自虐倾向玩家的最爱，强大的杀伤力是所有人所向往的。

◎牧师类职业比较：

牧师类有两种，一是以加血为主的“职业补血机”。如果条件允许，加辅助状态魔法也是可以的，但前提是可以保证队友们的生命安全。在25级以前，你可以把法师（牧师或巫师），统统看为是“补血机”。因为这2种职业在一转前都可以学“治疗”、“集体治疗”、“急救”这三个补血魔法。即使转职以后，巫师就算不能提升这三个法术的等级，但与牧师提升后的差距也不大，所以在25级以前，人们团练的时候对同队的法师并没有职业上的区分。25级以后，牧师和巫师的魔法等级继续提高，又出现了其职业专属的魔法，使得祝福系法师成为补血机。二转之后，职业特征更加明显，用途更加细致，真正的补血机也诞生了。

加血量比较：主教≥席琳长老≥长老

体质：长老≥主教≥席琳长老

这类职业适合“懒虫”和“爱人”玩家，特别适合MM使用，由于MM在战斗技巧上的确和男性玩家有差距，所以享受战争最好的方法就是做“保姆”，以免出现被哄出战圈的尴尬（当然也有例外，MM高手也是存在的）。


长老


席琳长老


主教


兽人霸主

第二种是Buff机，也就是主攻辅助魔法类职业。《天堂Ⅱ》中有辅助或者诅咒技能的职业多不胜数，但是牧师系职业中可称的上“超级Buff机”的，却只有人类先知和席琳长老，这两个职业也是在《天堂Ⅱ》中上手最难的。而霸主和战狂这两个职业，则主要是在战争中发挥作用，他们的祝福系魔法效果显著，也是很强的Buff机。而这四个职业的关键还是在战斗技巧和微操作上，一般玩家很难玩好，适合有爱心的达人使用。



五、《天堂Ⅱ》组队职业推荐

标准常规战队组成：

在练级或者任务的过程中，每个队伍中都要有承受敌人攻击的“肉盾”，能帮助队友恢复战斗力的“医生”，以及火力强大，伤害恐怖的“火炮”，和移动速度极快的“游击手”。

肉盾——战士系职业，需要让敌人的注意力完全放在自己身上，负责开路、控制战斗节奏。要求担当的玩家要熟悉地形，了解本队实力，思维灵活，实知队友情况。每队“肉盾”数不超过三个，以免影响战斗协调性。一般由圣骑士、暗骑士、圣殿



但其出色的移动速度则会形成一股飓风，成为最灵活的战斗单位；而当这些骑士混编在一起的时候，由于他们的移动速度不同，所以会在冲锋当中展开队形，全面覆盖在战场上，使敌人失去打击重点。

在台服曾经做过这样的实验：一支骑士队伍和一支各职业混编的大军，两边同是一百人，其PK过程根本就是屠杀，其结局更让人颤栗。混编大军除了个别逃跑外，无一存活。而骑士军团则只有六人阵亡，无人逃跑。所以有人把战场上的骑士军团称为“蝗虫军团”，骑士军团基本上没有克星，除非被弓手军团牵制，或者由于自身占位问题，被对方的法师军团以魔法覆盖。

弓手军团——他们是奇迹的制造者。一次齐射就会影响到胜负的形式，“箭如雨下”、“矢若飞蝗”，在阵地进攻时，他们就是一座无人可破的要塞。而在运动战中，他们那如同飞行的移动速度，会一直牵制敌人，将对手活活拖死。在“不对称打击战”中他们可以作为主力冲锋陷阵，也可以用来做吸引敌人的诱饵。弓手军团的唯一的天敌就是杀手军团，如果被其冲入阵中，那就只有死亡。在作战时一定要注意占位，否则会被敌人的法师军团以魔法覆盖。

刺客军团——所有低血低防职业的天敌，他们纵横战场，活动自如，而且攻击奇高，也是作用最多的队伍。他们不但有着极强的杀伤力，而且还能诅咒敌人，基本上每个成员都可以恢复自身战斗能力。他们的加入会带动整个战争节奏，使骑士们在战场上疲于奔命，使法师、弓手望风而逃。刺客军团的最大问题就是指挥，由于自身运动速度很快，所以在指挥方面难度很大，稍少延误就会使队友掉队，甚至整个队形解体。由于其体质低下，所以任何职业都能对其造成极大的杀伤，是最脆弱的团队。

骑士、席琳骑士以及破坏者和暴君担任。

后援——牧师系职业，补血机、Buff机，维系队伍生存，提高全队实力，以诅咒技能弱化敌人。要求担当的玩家有敏捷的反应力和判断力，熟知自己和队友的职业特性，操作技术高超，战斗经验丰富。每队不超过两个，否则影响整体战力。由主教、先知、长老、席琳长老以及霸主和战狂担任。

火炮——法师系职业，火力点，攻击主力，全队的攻击核心。要求战斗技巧高超，经验丰富，熟悉怪物以及各个职业特点，生存意识强、反应敏捷。尽量站在队伍最后，受全队保护。每队在不影响整体防御的情况下尽量多的加入“火炮”，可提高战斗节奏。由术士、法魔、咒术诗人、死灵法师、元素使以及狂咒术士和召唤士担任。

游击手——辅助系职业，处理突发情况，保护防低血少的队友，协助“肉盾”攻击，并引诱敌人进入队伍打击范围，用诅咒技能弱化敌人，侦察战场情况。要求反应灵敏，操作熟练，保护意识强，活动范围大，了解队伍实力。每队不超过三个，否则影响队伍战斗节奏。所有刺客系职业，弓箭系职业都可担任，精灵族骑士也能客串此角色。

其实在《天堂Ⅱ》中，有很多职业可以担任多个职责，而限定队伍成员职责的不仅是技能，还有HP、MP的上限以及恢复速度。练级时，很难临时凑出一个完整的队伍，而且在配合上也不会很熟练，经常为了怪物和宝物出现一些混乱。随着大家经验和技术的提高，这些混乱现象会越来越少。大家在组队时要明白“团结就是力量”的道理，在高价值宝物出现后，切不可出现分歧。此外，在组队时最忌讳的就是越权作战，这样很容易给队友造成错觉，产生战斗节奏拖慢和失误增多等不良现象。

非常规战队组成：

骑士军团——“团结就是力量”的最佳表现，他们以突出的防御著称，和他们作战基本没有还手的机会。人类骑士队伍会让对手从头晕到尾；暗精灵骑士队伍则可以在最短的时间内消灭敌人；精灵骑士虽然没有特点，



法师军团——“导弹基地”，攻无不克，攻击的主导者，一切不活动的物体都是他们的猎物，对所有职业都能造成极大的伤害。法师军团的天敌很多，基本上所有职业都可以伤害他们，但前提是能冲到他们身边……

斗士军团——在混战中实力不俗，是法师军团最佳保护者，是攻击衔接的关键。在防御战中，是一道血肉长城，而在进攻战中，他们又是一辆沉稳的战车。虽然没有变态的攻击，虽然没有极快的速度，但他们的稳定性与实用性却十分突出。斗士军团是刺客们最头痛的组合，即使将其阵形冲散也很难全身而退。但却是法师最喜欢见到的组合，己方的斗士军团是法师的有力保障，而对手的斗士军团又是自己的开胃大餐。

牧师军团——设施完善的战地医院，可以将敌人活活累死的生物要塞，唯一缺点是——魔尽人亡……

在大规模战争中，常规小队基本上起不到作用，所以这些非常规的组合，在战场上将发挥极大的作用，但在日常的练级和任务中，这样的组合生存能力很低。

其实大规模战争中很容易出现混战场面，经常会出现指挥不灵，各自为战的现象，只有在长时间的配合中，不段积累经验和信心，才能磨砺出一支超级强队。这里只是介绍一些基本的方法供大家参考。■

火舞耀阳小档案：

2002年10月，火舞耀扬公会成立于KOK塔扬站。
2002年11月，火舞耀扬统一塔扬站，建立火舞王朝。
2002年12月，撤离KOK。
2003年1月，公会进入《魔剑》8服，种下生命之树。
2003年2月，火舞耀扬联合X-ever、黑手党等公会成立火舞联盟，向各大公会宣战，并赢得胜利。
2003年11月，《魔剑》服务器关闭，火舞耀扬撤离。
2004年2月，公会4大军团进入《天堂Ⅱ》台服。
2004年3月，公会发展到7大军团，部分新人进入美服《天堂Ⅱ》，公会成员突破2000人。
2004年4月，公会主力军团依然奋战在台服《天堂Ⅱ》中。

刀剑 Online 阵法系统初探

文/绯红之箫





网络游戏里也可以摆阵法？有没有搞错！也许你见识过网游中玩家自发组织的所谓"弓手阵"、"法师阵"、"骑士阵"等等的队列组合，但是我相信，你一定没有体验过有如发动机关一样，真正由玩家在招式的配合之中，根据嵌入在游戏中的阵法系统要点组成的威力激增的阵式吧。那么正好，随着《刀剑 Online》详细内容资料的发布，我们不妨借此来了解这个游戏的三大亮点之一的"阵法系统"吧。

阵法的发动要领

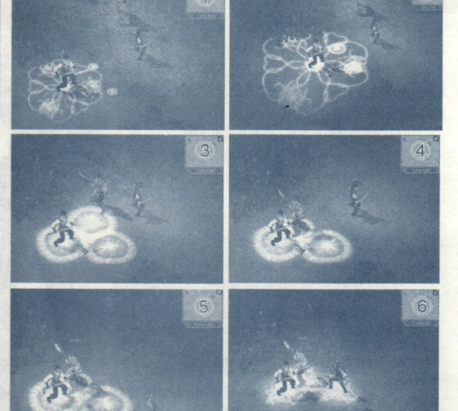
《刀剑 Online》里，阵法分为简单阵法和多人阵法，可以由 2 至 8 个玩家组成。阵法的发动、阵型的保持和破阵、防止被破阵等等的打法，都非常有讲究。

要组成阵法，首先要组队，之后，由一个人发动——开启阵法界面，选择某个阵法点击"发动阵法"，地面上会出现几个带有绚丽效果的圆圈（阵位），阵位的圆圈效果只有队内成员能看见。会这种阵法的队内成员就可以站进圆圈之中，当所有的圆圈都站有人的时候，每个人脚下的光影效果就会变成阵法特定的效果，队员之间会出现绿色的阵法连线，这时组阵便宣告成功。

简单阵法只要够一定的级别，就可以学会，类似学会一种新的魔法或技能。

流程回顾：学习阵法—>组队—>发动阵法—>加入阵法—>阵法连线出现—>组阵成功

三人阵法发动步骤



阵法发动时，发动者做为阵眼，带动队伍中的所有人协同作战，玩家可以在阵中自由的移动位置，甚至是腾挪跳跃。虽然"阵法"的阵型是游戏中设定好的，但这只是一个最基本的平台，使用上还是要由玩家自己去琢磨。

阵法的作用

构成阵型的角色不同，位置不同，其所带来的阵法威力也大不相同。当几个玩家组成阵型后，特定位置上的人会获得一定的战斗力提升，还能对敌人形成"夹击"、"包围"的效果。这样一来，玩家在组队练级时都会明显的感觉到组阵打怪的效率，比仅仅组队要高出一大截！尤其是在打 Boss 寻宝的时候，这种优势会更明显！但是将阵法运用于 PK 时，就没那么简单了。

拿三人阵法"三分鼎足"来说：阵法发动后，三人将分别提升单一方面的能力，A 的防御增加、B 的攻击力增加、C 的移动速度增加。



这样一来，此阵法最基本的战术就是，C 利用速度跑到敌人背后，与 A 和 B 形成"包围"，A 利用自己坚实的防御冲在前面扛住敌人攻击，B 则作为主攻手，在 A 被攻击时，给与敌人超强的伤害。最基本的组合方案是蛮族 A、人族 B、仙人或人族 C。因为蛮族血厚，做 A 的话就更锦上添花，钢筋铁骨了；人族攻速快连招多，主攻手的位置当仁不让；仙人血少攻低所以最好逃的快一点，在 C 位比较合适。

其实要我说，以上这种基本战术方案根本就是浪费！谁都知道防人扛、攻人砍、敏人游击的道理，简单的组队便可实现此阵型的作用，那还要阵型做什么啊？

实际上，一个阵法的作用，应该是用于弥补队伍实力上的不足，真正将整队的威力发挥到最大，这样才算是"最佳"。因此所谓的最佳组合并不是固定的，这需要根据一个队伍的职业种族情况而定，当然打法也不是固定的。

就"三分鼎足"这个阵而言，利用人族连击迅速的特点，如果放在 C 的位置上牵制敌人，会与 B 形成相同的主攻作用，比单独依靠 B 的加强攻击去消灭敌人要更有效。而 A 尽管防御增加，但扛怪的打法也不是必然的，比如队中是 2 人族 1 仙人的组合，则 A 位应该让给仙人，以保证他有足够的防御坚持到最后。有人会问，那谁来扛怪啊？呵呵，不会两个人族轮流扛么？

也许有人会说，那万一队里有 2 个仙人怎么办？呵呵，我有说一定要用这个阵法应付所有的情况了么？《刀剑 Online》中几十种阵法，总有一个可以适用，究竟什么样的阵能够发挥最大作用，那就需要玩家自己去研究了。

此外，阵法还可以带人练功，几个人组成阵法，令怪物进入被夹击包围的状态，后面被带的人冲上来打，也算是一种间接的利用吧。

简单阵法详解



说了这么多，下面就给大家介绍几中《刀剑 Online》中的阵法吧。

普通阵法：

组阵要求是：组阵人数大于等于阵法所需人数，组阵者必须在同一个队伍中，并且必须都已经学会了该类阵法。

A、两人阵法



名称:星月同辉

说明:由两个人组成,是最低级的阵法。需要注意的是,当组成阵法的是夫妻两人或是兄弟师徒两人,阵法的威力会有适当的提升。

B、三人阵法

名称:日月星辰

阵法说明:简单阵法,需要三人组阵方可。可对敌人形成三面夹击。

名称:三分鼎足

阵法说明:相对日月星辰而言复杂一些,相应的阵法强度也更强一些。

C、四人阵法

名称:四子连珠

阵法说明:简单阵法,需要四人组阵方可。可同时夹击三个敌人,但阵法有缺口,无法合围。

名称:三星邀月

阵法说明:相对四子连珠而言有弊有利,中间为防人,与一、三、四位置分别形成夹击。

D、五人阵法

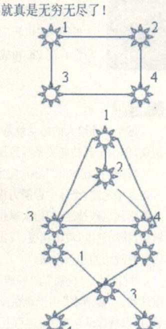
名称:一字长蛇

阵法说明:简单阵法,需要五人组阵方可,此阵可以有多种变化,适合游斗,也适合带人练级。

高级阵法

高级阵法是指相对复杂的阵法,对组阵者的要求更高,阵形也比较复杂,大型阵法需要的人数更多,阵法带给玩家的属性提升更强,同时对组阵者相互之间的配合要求也更高。高级阵法中有一部分只能通过教派的开发和研究获得。教派中教众学习自己派别的阵法,一定要通过教主的许可才行,因为研制阵法需要花费教派公共财产!这无形中也提高了教主的威望。兄弟们,想学阵法么?一定要和教主搞好关系啊!

在阵法研究到了一定程度,还会出现恐怖的“阵法嵌套”就是阵套着阵:由若干阵法组成更大的阵法。那样层层嵌套,阵法的大小就真是无穷无尽了!



A、四人阵法

阵法名称:洪荒四象

阵法说明:合围大阵,可同时应付多个敌人。

阵法名称:三刃夺命

阵法说明:传说中,这个阵是四人阵中最强的阵,敌人在其中恐怕只有晕的份儿了。

B、五人阵法

阵法名称: 五岳通天

阵法说明:五人阵法中的一种。自由度较大,相对灵活,除了对核心人物要求较高外,其他人可以相对灵活发挥,只要注意保护核心人员,阵法就不易被破。

关键词:阵法线、夹击、包围

看过了阵法的详细资料,相信大家已经发现“阵法线”在阵法系统里的意义非比寻常。除了能判断是否形成“夹击”、“包围”的效果外,阵法线还起到保持阵法存在的作用。阵法线不能过长,也不能过短。在阵法正常发动的情况下,阵法线是绿色的;如果两名玩家之间的距离过远,阵法线就会呈现出红色。阵法线如果一直处于红色,超过一定时间,就会断裂,整个阵法也就破了。

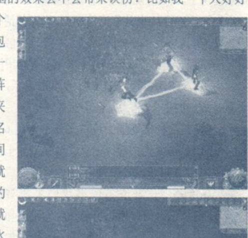
维持阵法会消耗各位英雄的体力或者精气,如果体力或精气不够,阵法线就会呈现蓝色,不及时补充,也会造成“破阵”。如果阵法线过短,那么意味着阵法成员互相之间挨得很近。大家背靠着背,就不成其为“阵法”了——阵法线过短也会造成“破阵”。

破阵后,原阵法内成员的战斗力在一定时间会大幅度下降,阵法越厉害,破阵后受的伤害也越大。假如身处群敌包围之中,突然阵法破了,那可不是闹着玩的。为了防止被破阵,我们一定要了解都有哪些情况会造成破阵:1、阵里的人有人退出组队状态;2、在组阵的状态下切换场景(这就需要掌握好发动阵法的时间。可以从城镇里开始组队,等到达了要开始战斗的场景再发动阵法);3、阵法中任何一个人死亡;4、阵法线过长或过短;5、体力、精气不够维持阵法;6、阵法中的队员加入新阵(由于组阵的前提条件是所有成员在一个队伍之中,所以这种情况出现的机会比较小。但是,如果确实有人喜欢“玩”的话……)

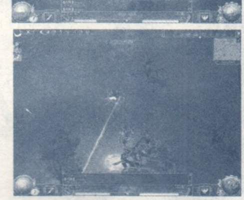
除了维持阵法外,阵法线的数量多少也决定了一个阵法的复杂或简单。“四子连珠”和“洪荒四象”都是四人阵法,就因为多了一条阵法线,“洪荒四象”在操作中要更复杂。阵法在实际中的运用,还是要经过一段时间的磨合才能得心应手。

两个玩家之间的阵法线穿过一个怪物,怪物就处在“夹击”之中;如果几名玩家之间的阵法线形成一个封闭的空间,这个空间里的怪物就处在“包围”之中。夹击和包围在一段时间内,可能会使怪的血量减少,可能会使怪的防御、攻击或命中率降低,可能使怪的攻击速度、移动速度减慢甚至晕厥。到底带来什么样的效果,就取决于玩家组成什么样的阵法。

也许有的玩家会问了:夹击、包围的效果会不会带来误伤?比如我一个人好好的在打怪,突然冲过来摆着阵的三个人,他们从我身边一经过,我就被“包围”了,攻防降低,那多冤啊!放心:一个目标(玩家、怪物、NPC)只有对阵内所有成员都是“敌人”,阵法的夹击、包围效果才生效。比如:三个白名的玩家组阵,白名玩家在阵法线中间平安无事,红名玩家在阵法线中间就会被夹击、包围;假如是三个红名的玩家,白名的玩家处在阵法线中间就会被夹击、包围。如果是城镇里卖水的老大爷、野外的民兵,不会受阵法的影响;如果是山洞里的狼兵、猫妖,那就肯定中招了。增长自身的能力,降低敌人的能力,此消彼长之间,阵法大大提升了战斗力。



由于“阵法”这个概念在网络游戏中还比较新颖,而且在截稿时,这个系统还没有更新到开放的测试服务器中,因此,阵法之谜还有很多。在大家看到这篇文章的时候,国产网游动作大片《刀剑 Online》应该已经更加完善了,如果大家感兴趣不妨亲自去游戏中一探究竟。■



科隆 游戏职业乱弹

文/皓晨枫





科隆》系韩国著名游戏制作公司 eSoftnet 的又一力作，该公司因在《龙族》上不俗的表现，而受到玩家的关注，所以《科隆》开内测短短几天，便有无数玩家追捧。内测一个月后，笔者几乎把《科隆》中的各种职业都尝试了一遍，受小编之邀，特在此处为大家做个职业介绍，同时也有些职业另类练法，与大家切磋。

◎战士

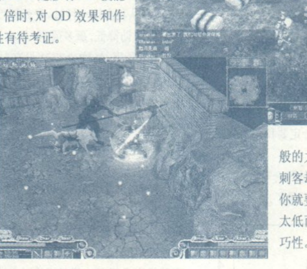
他是所有角色中，体力最高的一员，攻击力和防御力也都不弱。

敏捷（DEX），决定闪避及攻击成功率，对于战士来说十分重要，其重视程度甚至超过了刺客，相信喜欢 PK 的朋友已经发现了，战斗等级相差 10，或者攻击成功率低于对方闪避时，其结果毫无悬念——一连串的 MISS 过后，自己已然倒下了。

体质（VIT），战士最大的特色，也是争论最多的属性。因为战士拥有 OD3（力量之源）技能，可以大幅增加血量，所以很多战士不加这项，而是靠相应的装备来提升血量。不过，如此一来战士的血多防高的特色就很难体现了，而且在城战中，基础血量高的血牛级人物也比较受欢迎。

知识（EGO），也是争论的焦点。大家都清楚，EGO 是影响 OD 技能的属性，在其为战斗等级的 0.5 倍、1 倍、1.5 倍、2 倍时，对 OD 效果和作用时间都有一些修正。但战士 OD 技能的实用性有待考证。

力量（STR）和智力（INT）就不用说了，力量是战士的生命，智力是战士的遗憾……





现在几种常规战士练法无外乎每级 6 力 1 敏，或 5 力 2 敏。但大家要知道战士 VIT 加 1，HP 涨 8，如此卓越的成长难道不值得我们去投资么？所以另外一种常见的加点方法出现了——每级加 4 力 2 敏 1 体，或者在奇数、偶数级别分别调配敏捷和体力。

比较另类的加点方式的确不多见，但并不是没有，敏战就是其中之一。所谓敏战，在加点上当然要偏向敏捷，具体加点就不说明了。这类战士主要是基于 PK 和战争的需要，大幅提高自身命中和攻击速度，作战能力惊人，物理伤害高于刺客许多，敏捷也不逊色。但由于武器限制，其攻击速度很是有限，而且 HP 低于力战。总体来讲还是比较实用的一类。笔者所练的三个战士之中感觉最好用的就是这个，MISS 率低，只要对方等级不高于自身太多，基本都能在单挑中取胜。

基于在团战中的考虑，衍生出了另一种血敏战士，这种加点方式有些变态，是种血牛加铁牛的组合，但对装备要求很高，如何弥补其过低的攻击力是个问题。

战士的战斗模式单一，技能也很简单，但其可用性不高。“连击”和“猛击”的威力低下，基本无人修习，“破防斩”的说明虽然挺有诱惑力，但其效果让人伤心。三个 OD 技能效果也不甚明显，“护体术”增加元素抵抗，但对物理伤害无效。“生命强化”增加 HP 上限，但《科隆》中的 HP 恢复不是按照百分比而是恢复速度，所以这个技能对生存能力的辅助有限。“战斗强化”是个搞笑技能，一个不能自动恢复 SP 的职业，增加 SP 上限作用不大。加之 OD 技能需要 EGO 辅助，所以对战士来说有些浪费。“升龙斩”技能比较实用，此技能 27 级会有自身攻击力 250%的伤害，十分可观。“武器精通”三个技能必修。“灵力恢复”、“恢复”加一级即可。

“闪电斩”则是个很特殊的技能，其伤害和 STR 无关，有上限。而且 SP 消耗巨大，由于是群攻技能，所以个体伤害偏低。但也不能说它没用，笔者猜想：一个主修“闪电斩”的战士，加点自然不需要太多的 STR，而更偏重于 INT 和 VIT，在练级和团战中的作用可想而知，而且“闪电斩”的命中并不象其它技能那么夸张，所以在敏捷方面要求不高，配合“灵力恢复”可以很灵活的主导战斗节奏。战士虽然不能自动恢复 SP，但“灵力恢复”这个技能却令其他职业羡慕不已。

战士在科隆世界里不算少数，而且级别都很高，但单练的时候战士却处于绝对劣势。这和你的技术无关，而是由于职业设定所导致。一般的力战只能欺负比自己级别低的战士和牧师，而对同等级的敏战、刺客却束手无策。对战法师则更是有死无生，只要被群体魔法伤到那你就要脱层皮了。在单练时，战士很少使用技能，因为“升龙”的命中太低而“闪电斩”的伤害又不理想，所以战士 PK 很是难看，没什么技巧性。在 PK 和战争中也只能作为炮灰冲在第一线。

◎牧师

这个职业给人的感觉就是一个会辅助魔法的战士，更象是正统魔幻设定中的游侠，但由于其技能关系导致属性加点复杂，属于大器晚成的职业。

牧师的“治愈术”非常实用，无论级别高低都只需要固定的 SP，所以牧师们大多走血牛之路，个体生存能力极强。“凌波”、“疾风”这两个辅助技能也不错，有些装备附加这些技能，相信大家也了解他们的效果，这两个技能可以全面提高自己的敏捷，移动速度、攻击速度、攻击准确度、回避率都能提高。主修这类技能的玩家可以参照战士的加点方法。

“祈祷”、“祝福”、“神盾”的作用感觉不大，而以 HP 见长的牧师们也不大注重这些。“复活术”由于现在没开死亡惩罚，所以也不必修习，但在战争中其作用明显，可以确保队伍实力。“强化”技能提高必杀时间，是个很不错的技能。







OD技能中的"魔法免疫"笔者也尝试着加了一些，然后用法师"自裁"了一下，感觉作用并不明显。"神罚"作为一个诅咒技能居然也被排在OD之中，令人费解，其作用也不明显。而"魔法封印"在此强烈推荐，这个技能适用各种职业，在测试中我的血牛牧师挑战了各种职业，将对方技能封印后，战士的13级"升龙斩"只打出了90的伤害，"破防斩"只有17的伤害，法师的"陨石"只有100多点的伤害。令人扼腕啊！早知道我就不加那么多的HP了，浪费了太多的属性点。

在单练中基本看不到牧师的身影，他们低下的攻击力，使其升级异常艰难。加力的牧师充其量和战士相似，虽然有些攻击力，不过由于他们不具备战士的属性成长因此生存能力低下。血牛牧师生存能力很强，任何职业都很难将其杀死，不过战斗力过低，在战争中只适合做肉盾，在PK中毫无杀伤力。

科隆世界中的牧师是最悲哀的职业，他们要为他人服务，而自己却生存困难，被人抢怪的时候只能默默叹息。他们为人民服务的同时，还在承受着职业歧视的压力，由于玩家对职业选择的失衡使得牧师成为了《科隆》中的大冷门。

◎刺客

刺客是以高敏捷著称的职业，拥有最好的攻击和回避率，技能的熟练程度会影响其防御和物理攻击力，其练法颇多，主要可以归为力刺、敏刺、魔刺。

力刺偏重STR，使用战士武器，HP高，物理伤害卓越。技能方面主修OD技能中的"暴击"，其它技能看自己的喜好了，也可以考虑战士技能。虽然官方说修习其他职业技能会有惩罚，但我现在仍然看不到惩罚在哪里。由于刺客本身敏捷出色，所以命中率要比战士高出许多，而力刺更将其缺点弥补，是个比较理想的练法。

敏刺则是扬长避短，以高闪避，高攻速见长。属性只加力敏，而且敏捷要多加。技能主要修习"暴击"、"钢铁皮肤"和"闪击"，以攻击速度和节奏来推动伤害。敏刺的缺点是HP过少

魔刺是种比较另类的加点方式，属性偏重INT和STR，主修"冲击波"和"撼天一击"，其他技能均可放弃，对OD技能要求低，可以放弃。其特点不甚明显，但杀伤力很强，主要是通过技能来增加伤害。

"隐身"技能是一定要学的，不会潜形的怎么能叫刺客呢？正统魔幻设定中的刺客属于一击必杀的速杀职业，但在《科隆》中，很难做到这点，且不说战士、牧师这样的高防高血职业，就是法师们的防御也十分可观，刺客低伤害的缺点十分明显。不过其高敏捷让所有职业头疼，无数的MISS出现，能活活将敌人累死。所以笔者建议大家练魔刺，从而体验高伤害速杀所带来的快感。

刺客在PK及战争中都比较活跃，虽然攻击力不高，但极快的攻击速度，可爱的造型，良好的生存能力还是赢得了很多玩家的支持。单P中的刺客可以尽情玩弄敌人，对于战士、牧师来说，和刺客对决总是感觉无奈，夸张的回避率让这些靠物理攻击生存的职业深恶痛绝。即使和法师拼上，只要活用"隐身"和"子母剑"技能，一样有胜算，不过法师的群体魔法还是可以对刺客构成威胁的。在战争中刺客的游击手地位十分稳固，只要掌握好进攻和逃跑的时机，任何职业都无可奈何。



◎法师

这是《科隆》中最热门的职业，也是唯一能够享受秒杀快感的职业，也是初期最痛苦的职业。其练法在属性上无太大差别，而且其魔法伤害与INT无关，所以并不需要特别增强。但技能则用元素划分，所以朋友对于法师来说显得犹为重要。

火系法师是速成型职业，但魔法伤害偏低，在游戏中鲜能见到一个用"火焰剑"练级的法师；冰系法师相对平衡，也是最普遍的，魔法伤害客观，施法速度理想，在练级和PK中都很实用；地系法师成长较慢，20多级才能修习"陨石"，虽然魔法伤害惊人，但施法速度缓慢，在练级中并不实用，而在战争中却是主力；电系法师虽然有着最高的魔法伤害，但前期太过痛苦，不过终极魔法的威力还是很具吸引的。

法师三个OD技能都很实用。"魔力扩张"可以增加SP上限，由于魔法伤害和INT无关，所以并不太注重INT的法师们需要这个技能辅助。"咏唱加速"是最棒的技能，对于法师来说，战斗中的速度、时机就是生存的保障。而"爆发"则适合那些火、冰系法师，以及一些魔法伤害不足的玩家，当然如果你喜欢欣赏敌人的掉血数值也可以修习这个，相信五位数的伤害会让你满足的。

为了提高练级速度也有很多玩家先用火系魔法推动级别，然后直接学习终极魔法。这样虽然很快，但技能点的损失也很大，不过一个施法速度极快的初级魔法配合终极魔法还是很实用的。

"冥思"居然是被动技能实在是让人费解，而战士却有主动技能恢复SP。饶是如此，大家还是要学"冥思"的，谁让我们是法师呢。"重力"是PK和战争中的不二选择，效果虽不明显但也别无选择。"冲击罩"则适合新手玩家使用，因为《科隆》中的法师SP并不是很多，所以实用性很低，加之法师的操作技巧要求较高，所以这个技能只能作为新手练级所用。

科隆世界中的法师并不需要高超的操作技巧，大范围的群体魔法在各种战斗中优势显著。做为法师职业，夸张的魔法伤害已经被人们所接受，而《科隆》中的法师除了高伤害之外，其防御力居然也不逊于战士。只要属性合适，法师们完全可以穿起战士装备，而对自身却无丝毫不良影响。在修习战士的"灵力恢复"之后，法师们根本不会缺少SP，几秒中就能让她们的SP爆满。魔鬼般的攻击力，与战士相同的防御力，瞬间恢复SP的持久战斗能力，使得法师成为了科隆世界的霸主。

召唤士职业在大陆内测中并未开放，所以就不介绍了。此稿写于母亲节，在此祝愿天下母亲身体健康，万事顺意。■





梦幻西游 爱家日记

文/永不笑了



4月1日

我清晰的记着这个日期，不是因为这天是什么节日，而是因为我和我的朋友们突发奇想的决定在这天建立我们的帮派。为什么要建？说实话我们自己也不清楚，也许，只是那一份想要有个“家”的冲动吧。

拟定帮派的名字是一件很有意思的事，朋友们提出的各种幽雅又或BT的帮名让人忍俊不禁，但基于我们名字中都有一个共同的前缀“乌力”，所以最终拟定帮名为“乌≮家≯堡”。大家都对此表示满意，谁叫最近电视台的《寻秦记》也演的这么热火呢，而且其中又有个“家”字，与我们心目中的那个“家”十分的贴近，于是一致通过。不过话说回来，别人家里养的可是战马，我们这里，就只有猪娃（乌力）！呵呵，小小的跑题了。

定帮名，只是前进路上的一个开端。当我们兴高采烈的准备着手建帮时，却发现没那么容易，我们必须上供给官府300W的资金，才能被允许成立帮派。300W即使对于现在的我们也绝非一笔小钱，大家一个个掏空了口袋加存折，却仍然凑不足这个数目。怎么办？找钱庄老板借？钱庄老板肥大的肚皮上顶着一个“不”字，压根就没这种可能。

这时不知谁冒出一句“集体跑镖去！”，“对，咱就这么干！”这么一说大家竟真的都去了。一时间，近至大唐皇宫，远至方寸山顶，方圆数百里随处可见我们这帮弟兄，大伙用自己的双脚一趟一趟的辛苦赚着工钱，等级低点的，辛苦一趟只能赚到5000而已，望着这幅景象，我已无任何言语，只是脚下的步伐更坚定也更匆匆。

好不容易凑够的300W，全数交到了我这里，钱拿在手里沉甸甸的，伴随着大家一双双期盼的目光，我颤抖着双手把钱和申请递交到了帮派管理员的手中。也许是被我们的诚恳所打动，管理员很快通过了我们的申请，但也提出了一个条件，让我们务必24小时内招齐二十人，否则，不但无法建帮，连这300W血汗钱都要没收。

这可怎么办？我们在场的也就十来个人，不够数呀！大家顿时全成了热锅上的蚂蚁，有几个开始联系朋友过来帮忙，可是等人来了一看，大部分已经有帮派了，总不能硬叫他们立刻退帮吧。



这时又有人招呼道：“雇人吧！”也对！这火烧眉毛的工夫，顾不得别的了，于是几个人站在长安市集上大声喊叫着：“1W一人悬赏入会啦！”。这招果然奏效，不多时，二十人的限额便已达成。

只见眼前一条醒目的黄色横幅——“乌≮家≯堡”成功建帮！一阵欢呼，一阵狂喜，一阵激动，一阵泪水，一时间百感交集，大伙全都选择了第一时间跑到咱们自己的帮派总部看看。这一花一草，一木一屋，虽然和别的帮派内设别无二致，可这心里却总觉得回到了咱自己家里，心头就暖融融的。聚义厅里齐聚一帮好汉，意气风发，英姿飒飒，此中我辈皆豪杰，欲上九天揽日月。

自己的帮派终于建成，心里也算是有了个着落。坐在第一任帮主的交椅上，我却有些高兴不起来，面对这新成立的帮派，有如面对着一个初生的婴儿，我丝毫不敢怠慢。所谓治帮需要有道，我也在心里做着盘算。

帮派必须以人为本，帮里不可能就靠我一个帮主，还有副帮主、长老等有待确定，职位的划分这一难题就这样不可避免的摆在了我的面前。该怎么选，选谁？我一时极为犯难，可后来确定一切以帮派集体利益最大化为目标后，人选突然变的很明朗了起来。记得帮派师爷跟我提过，帮派发展前提是资金，资金的前提是商人，而保证商人的前提是帮主能保持一直都在。考虑我一般总在白天出现，而帮里兄弟中恰有一人喜好夜晚出没，副帮主人选非他莫属。自此，不分昼夜都有人打点帮中事务，我也借以放下了一半的重担。接着，我任命了几个一起创帮的朋友为长老，以求能让他们再说服更多的朋友加入我们的帮派来一起发展、壮大。

4月3日

我同样清晰的记得这个日期，只因为这天发生了一场劫难，是这个新生帮派所遭遇的一次重大考验。

三天的时间，帮中的商人们靠着倒卖货物，让帮派的资金由最初的200W提升到了900多W，一片兴盛气息洋溢在帮中。可好景不长，这日上午，我正与朋友效仿先人在帮中后院煮酒论英雄，帮派师爷焦急的赶来告诉我：“有人开始用帮贡兑换薪水了！”我不以为然的摆了摆手，“这有什么大惊小怪的，不用说了，我知道这事，弟兄们都辛苦了，那是他们该拿的。”看的出来师爷似乎有什么话要说可又咽了下去，悻悻的离去了。

江湖帮派中都有这样一个规矩——“帮中弟兄均可凭对帮派贡献度的多少领取薪水”，但具体贡献度与薪水的兑换比例，则由贡献度指数决定。当指数设定为5时，每1点帮派贡献度可以换取到200大洋。为了庆祝帮派初建，也为了犒劳各位兄弟，我在昨天毫不犹豫的把指数改到了100，这也意味着1点帮派贡献度可以兑换到2000的大洋。

到了正午时分，师爷又找到了我，说是帮派资金告急。我哪肯相信，喊着：“怎么可能，把帐本拿来！”不多会儿，喘着粗气的师爷就把厚厚的一叠帐本拿了过来，当看到帐本里的记录时，我也吓出了一身冷汗。帐本上这一天的帮派资金支出额猛增，支出理由竟然有90%是薪水发放。真没料到金钱的诱惑居然如此之大，几个建帮时对帮派极有贡献的兄弟竟将所有的贡献度都兑换了薪水。

一个人兑换出好处，就吸引着更多的人来兑换，眼看着帮派资金迅速从900W削减到了500W，情况已经相当危险。咱们自己的帮派可不能就这样被自己败了，我和师爷急匆匆的奔到了聚义厅找到总管把贡献度指数改为5，又在帮中张榜公告——“希望大家以帮派大局为重，如此的兑换不仅帮派资金无法保证，甚至会威胁到帮派的生存！请大家谅解，超额兑换到此为止！”

就这样，总算遏制了一场悲剧的发生，但是我仍然心有余悸。这时帮派师爷不失时机地告诉我，帮派除贡献度指数外，还有学费指数、物价指数和修理费指数，都是可以在5~100之间进行调整的，给帮派里的兄弟们加薪水看来是不可能了，不如在帮派成员的福利待遇上多给点优惠。我想了想，决定除贡献度指数外的其他三项

指数，全部降到最低，减少帮派成员学习、修理等一切费用。听到这个消息，帮中传出一阵又一阵的欢呼声。

此时我感激的注视着师爷，若不是他，恐怕此帮难存啊。师爷似乎察觉到了我，转过身来，只对我点头微微一笑。

4月12日

随着帮派兄弟级别的提升，他们开始对帮派技能有了更高的要求，但书院同一时间只能研究一个技能，供不应求，这可怎么办？看来唯有择其重要的先进行研究，可哪些技能才是最重要的呢？我听说江湖上流传着一个词"帮中六技"，却甚是不明白，于是今天特意邀师爷喝茶，并且向他讨教。

师爷捋了下胡须，开始给我讲述其中的要领："既是帮主问起，那我也斗胆给你讲讲，这帮中六技有：打造、裁缝、炼金、药理、烹饪、强身。

这打造，指的是打造技巧，学习后可以提高武器打造能力。大家会发现这样一件事，自己打造出的武器往往比商店贩卖的好，甚至可能造出附加各种特技的极品，所以很多人盲目的一头钻进了打造行业。而实际上，打造出一件极品武器并没有那么简单。首先你需要一定的熟练度，打造10级武器需要1×1×10=10点，20级武器需要2×2×10=40点，以此类推，70级武器需要7×7×10=490点熟练度。打工获得的熟练度上限500，之后就必须靠自己打造武器来提升。打造技能10级以后，才可以打造武器，一般来说，高级技能打低级武器出极品的概率会相当的大。当然，超过打造技能10级的武器会存在失败率，有可能用60级的素材只打得出50级的武器。至于裁缝、炼金技能与打造类似，帮主可以类推，我就不多说明了。"

"可这才三种技能呀？"我问道。

师爷眉心一皱，喝了口茶说道："帮主如此心急，怎能成就大事。"

我连忙道歉："师爷说的是，我太心急了，但这帮中研究的技能急需确定呀。师爷还请多多指教。"

师爷顿声说道："新帮初建，还需多加学习，咱们先要了解这些技能的用处，才可以决定先学哪个。这药理，指的是中药医理，学此技能可以提高炼制丹药的能力。10级就可以炼药了，但炼出高级药品的成功率极低，大概到40级左右成功率基本能满足需求。对于大唐、地府、方寸这三个消费品门派之外的门派弟子来说，药理该是一个帮助你快速致富的帮派技能。

烹饪技巧10级以后就不用总做包子了，45级可以做长寿面，65级时能做出传说中的醉生梦死，市价10W左右一个。

至于强身术，学习后可以提高气血上限，是很实用的技能，学1级相当于给角色加1点体质，很多人都很看重帮派的这一技能。作为帮主，想吸引更多的人入帮，就该多研究以上这几类实用的技能，增加你的筹码才能更有说服力。"

听完师爷的经验之谈，我真是受益匪浅。当然，自己也暗暗下着决心，总依赖师爷不是长久之计，平日里须得多加学习，以提高一帮之主的见识。

4月25日

踏入正轨的帮派发展与充斥着春意的四月一样欣欣向荣，这日，我与师爷坐在帮派门口的亭中对饮，谈人生、谈理想，谈到帮派的发展时我不禁激动起来，拉着师爷数落我们的资金及人马，之后问："如今咱们万事俱备，就差帮派建设了，师爷，你意下如何？"

师爷颔首说道："嗯，是时候了，但这帮派建设可不是件小事，需得考虑周全。现在的民间帮派共分10级，要想在朝廷里提升帮派排名，就必须建造足够的帮派建筑。不知我们的资金和盈利额能否支撑这项工程的费用？"

"哈哈，这个我心里有数，正想与师爷斟酌斟酌。"我笑道。

师爷起身拱手道："愿闻其详。"

我于是拿出纸笔，画起了图案："首先要研究一下1级帮派升到2级需要的建筑。据了解，1级帮升到2级需要两个4级建筑。但是凡事咱们都得讲究个艺术性和战略性，咱不是说要给大家一个'家'的感觉么，所以这些建筑也不能盖得太难看了。我的计划是，在这里，这里，这里……安排建筑。"

师爷瞥了我一眼，眼神中充满了难以置信，坐在石凳上缓声问："只选定建筑位置，并不能解决我们的资金问题呀，何谓战略性？帮派建筑各有什么用途，你可知道？"

我泰然答道："据我了解，帮派建筑有6种，分别影响着帮派的不同方面。'金库'影响帮派资金的上限，每加盖1个等级可以多储存1000W帮派资金；'书院'影响帮派技能的研究速度，每加盖1个等级可以每小时多获取500经验；'兽室'影响帮派守护兽训练速度，每加盖1个等级可以每小时多获取500经验；'厢房'影响帮派能容纳成员上限，每加盖1个等级可以增加10个人口的上限；'药房'影响帮派药材数量，每加盖1个等级每种药材刷新时增加5个；'仓库'影响帮派资材数量，每加盖1个等级帮派资材上限增加些许。"

看着师爷仍在愣神，我暗自得意笑了起来，又接着说道："我分析了一下，咱们帮初始资金上限就有2000W，所以金库没必要盖；假如没有敌对的帮派，守护兽等级是无所谓的，所以兽室暂时也没必要；仓库的资材是用于学习技能和帮派修理用的，而初始的300点上限足够应付相当长一段时期，所以仓库也没必要。而书院、厢房和药房这三种，则是目前比较实用的建筑，有了书院帮派技能研究速度也会大副提高，有了厢房我们就可以招收更多的帮众，有了药房则可以为帮派多多创收。因此得出结论，对于大多数没有敌对帮派的和平帮派来说，书院、厢房、药房这三种建筑是最重要的。您看，我这讲的对不？"

"对，对！就是这样。帮主何时有了如此大的进步啊！"师爷拍手笑道。

我脸一红，忙说："哪里，师爷过奖了。这些东西也都是平日里一点一滴学到的。这建筑套路我也试想了两种，师爷可否给提提意见？"

"帮主请讲，我自当尽绵薄之力。"

"那我就谈谈我的想法，我琢磨着，对于刚刚诞生的1级帮派来说，帮派技能研究是首要问题，所以书院必不可少。这样一来，我们就有两种套路可循：一是4级书院、4级厢房；二是4级书院、4级药房。前一套路的优势在于帮派人口多，集体力量大嘛，缺点在于青龙药材很可能不足，需要注重平时的积累来弥补。而后一套路的优势在于药材充足，且卖出的药材将纳入帮派资金。缺点在于人员必须极其精简，收人时必须非常慎重。两个套路各有利弊，必须选择一条适合本帮发展的路线，务必要慎重，中途改变路线会损失很大的。我看本帮人数众多，凝聚力很强，也许选择书院加厢房的套路会比较明智，只是那样每次帮里刷药要记得督促大家去买药，毕竟没有足够的药房青龙药材会有些紧张。"

师爷语重心长的说："帮主所言不错，不过别忘记帮派维护费用也是帮派发展中需要考虑的问题，1级帮派的基础维护费用是1W，而帮派建筑等级的提升会直接导致帮派维护费用的增加。所以帮派升级建筑时也需把先后顺序考虑进去，才能使得帮派资金得到最大节省。帮派资金应首先建设起书院，现实时间就等于研究进度，越早建起越多书院是越好的。帮派技能研究、帮派地图改造、帮派药材刷新、帮派资材刷新也都会对帮派维护费用产生影响，特别是地图改造，道路的拓宽会要求更多的维护费用，要慎重考虑。"

我拱手道："嗯，先生所虑我自会多加注意。"

5月10日

计划、目标都已经确定，紧接着的10多天是我们最辛苦的时候，赚钱、建造，我和大伙一起不住的忙碌着，一座座建筑在帮中立了起来。终于，在大家的共同努力下，帮派终于提升到2级。这天，我和师爷在聚义厅招集了所有弟兄齐聚一堂。

斜阳下，看着如此推心置腹的给我介绍着宝贵经验的年迈师爷，再看看这聚义堂中一副副沧桑却显得异常兴奋的面孔，我端起酒大吼了一声："大伙来，啥都别说了，干！"只见一张张脸都变得毅然坚定，齐声到："干！"，那一刹那，不禁心中有了一股壮志豪情——誓将本帮建成强大的帮派。到那时，不知道回首这些往事时心中会作何感想。■







剑网 神秘的黄金 BOSS

文/三蛋

荒凉的沙漠，神秘的山洞，究竟为什么会引得无数的武林人士如此的疯狂？十大门派的高手、无数蜂拥而来的江湖侠客，难道传言是真的？他们真的得到了武林中传说的武器和秘籍？他们真的见到了传说中的黄金BOSS？不论是什么人，只有绝世高手才能在这极度险恶的环境中生存，只有绝世高手才有找到他们，获得传说中的珍宝与旷世奇功。

◆猎奇篇：黄金 BOSS 大集合

武当派——道清真人

道一真人的师兄，50年前离开武当，在外云游。不知为何，最近在西夏境内沙漠迷宫出现。

主要技能：人剑合一、天地无极、剥极而复、无我无剑

出没地点：沙漠迷宫

出现时间：每天晚上9点

掉落物品：《太极拳谱·卷三》、《太极剑谱·卷二》、及丰之三清符、其他装备

与另一武当BOSS张中宗相比起来，道清真人实力就强得多了，其攻击即有纯雷伤的剥及而复和无我无剑，又有物理与电伤结合的人剑合一与天地无极。由于组队最高上限只有8人，所以建议打道清真人至少分两队人马打，两队人马建议由3-5名峨嵋、5-8天忍，其它全部天王构成；在装备及药品准备方面，所有人员都应将雷防调至75，药物全部使用九转还魂丹或五花玉露丸，如果条件允许最好还使用上大力丸、飞速丸等，这样一方面可以加快打BOSS的速度，另一方面也好轻松对付那些恶意抢BOSS者。

在沙漠地表找到道清真人之后，先所有人员集合好，天王全部集中一起，天忍围道清真人站一圈，峨嵋则平均站位，保证每位队员都能在莲花及群疗的范围之内。开始向BOSS进攻之时天王注意分散向道清真人靠近，以免被一个剥及而复或无我无剑打伤一群人，整个行动中，打BOSS的绝对主力是天忍，其一个七杀的威力足顶几名天王的攻击力，所以天忍先不要攻击，躲在仙人掌等障碍物之后，待天王攻击道清真人后再开始攻击，否则道清真人会首先攻击血少的天忍。天王攻击道真清人时应该注意要紧紧围住道清真人，避免其任意移动，另外也要用身体挡住道清真的人无我无剑等攻击，保护峨嵋及天忍。天王虽然有高血高雷防及峨嵋的保护，但道清真人毕竟也是黄金BOSS，没有天王能保证可以抵挡其连续攻击，当有天王挂掉后，其它天王注意走位将其漏洞补上，只要能将道清真人固定，那么胜利也只是时间问题了。

天忍教——耶律辟离

金人，心狠手辣，奸诈狡猾，为求目的不择手段，是个彻彻底底的恶魔。

主要技能：云龙击、业火焚城、推山填海、烈火情天

出没地点：沙漠迷宫

出现时间：每天晚上10点

掉落物品：《云龙击》、魔煌之按出虎项圈、普攻装备

天忍教——完颜雪衣

真实身份是金国七公主。貌美无匹，性格多变，自幼喜武，是金国皇帝最宠爱的小女儿。加入天忍教的目的，表面是学习各种高深武功，实际上是受父皇之命监视完颜宏烈，皇帝对完颜宏烈始终有戒心，担心他势力过大，门下高手众多，有朝一日会反叛。爱上了左护法端木睿，但是端木睿似乎对何怜飘情有独衷。

主要技能：云龙击、业火焚城、推山填海、烈火情天

出没地点：沙漠迷宫

出现时间：每天晚上10点

掉落物品：《魔炎刀》、魔煌之按出虎项圈、普攻装备

天忍教——端木睿

金人，风流倜傥，文武双全，心机颇深。曾潜入到中原武林，结识了峨嵋七仙之一的何怜飘，何对其一见钟情，日夜不忘，虽然他也十分喜欢清纯如水的何怜飘，但是他接近何怜飘更主要的目的是利用其刺探中原武林的情报，尽管何怜飘后来知道了他的真实身份，而且因为他的缘故，受到武林各派的指责，并最终离开师门，但是她却对这份感情痴心不改，心甘情愿为了感情放弃一切。但是对完颜睿而言，天忍教的利益高于一切，面对事业和感情，他选择了牺牲何怜飘。何怜飘最后心碎自尽，他的心中是否也有着那么一点点刺痛呢？

主要技能：云龙击、业火焚城、推山填海、烈火情天

出没地点：沙漠迷宫

出现时间：每天晚上10点

掉落物品：《云龙击》、《魔炎刀》、魔煌之按出虎项圈、普攻装备

由于天忍的三个黄金BOSS都刷在沙漠地洞中，因此与其它地方比起来难度略高。打BOSS自然重要，但处理好旁边的小怪更重要，否则很容易黄金BOSS面没见到先丢了自家性命。

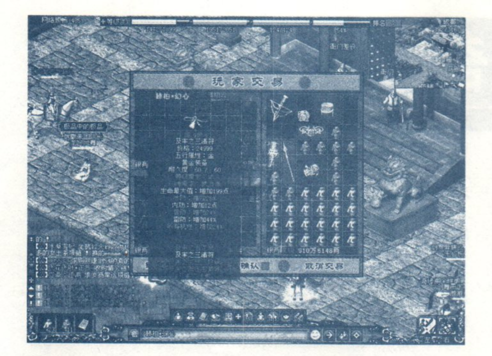


沙漠地洞一层及二层中的怪相对较好，不会秒杀，可用药物硬顶上去，沙漠地洞三层中的怪均为远程攻击，极难躲闪，很容易被几个怪秒杀。从目前的情况来看，建议大家不要去沙漠打三个天忍黄金BOSS、天王BOSS及翠烟BOSS。



天王帮——古柏

左使，人称“八臂猿”，为人好胜心强，总想把天王帮发展成为超过丐帮的天下第一帮，这一观点没有得到杨瑛的认同，两人意见发生分歧。到后来古柏野心不断膨胀，渐渐不服杨瑛，为了取杨瑛而代之，他不惜与天忍教相勾结，



想借助天忍教的力量成为帮主，他在帮内扶植力量，又害死了对杨瑛忠心耿耿的王佐，后来阴谋暴露，被废除武功，逐出天王帮。

主要技能：破天斩、追星逐月、追风诀、血战八方

出没地点：沙漠迷宫

出现时间：每天下午4点

掉落物品：《天王锤法图谱》、《天王枪法·卷三》、《天王刀法秘录》、继业之奔雷钻龙枪、普攻装备

古柏跑的速度感觉比20级的流水还快好几倍，常常是还没反应过来，就已经冲到你的身边，只见手起锤落，留下一地以各种姿势躺在地上的想追杀他的玩家。因此杀古柏只能利用地形远程攻击。

翠烟门——钟灵秀

梨花使者。父母被金人所害，家破人亡，所以深恨金人。得知天忍教众人聚集西夏境内，决定孤身前往。

主要技能：冰心雪莲、风雪冰天、碧海潮生、牧野流星

出没地点：沙漠迷宫地表

出现时间：每天晚上12点

掉落物品：《碧烟刀法》、《碧烟双刃》、碧海之红绫波、其他装备

想想翠烟一直就很强大的技能牧野流星，小生我就对钟灵秀一直怀有莫名的恐惧，当听到4200点血的峨嵋护士被她一个流星直接秒杀的时候，再想想跑过去又得半天，所以小生是一直没去打过钟灵秀。

峨嵋派——何怜飘

横波仙子。一个十分单纯善良的女孩，一旦面对感情又非常的执拗，明知前方是万丈悬崖，也会毫不犹豫地跳下去，绝对是一个悲剧人物。在故事中被引诱，爱上了金国天忍教的左护法，为正派所不容，被逐出师门，不料所爱之人竟只是为了利用她获得中原武林的信息，打击中原武林的士气，发现真相后陷入绝望，最后自尽于剑门关（从关口跳了下去）。

主要技能：三峨霁雪、千佛千叶、不灭不觉、佛法无边

出没地点：剑门关附近

出现时间：每天下午4点

掉落物品：《灭剑秘籍》、《峨嵋掌法·千佛千叶》、无魇之洗象玉扣、其他装备

何怜飘基本每次都是刷在固定的地方，根据其五行属性可得知何怜飘电防非常低，所以昆仑是打何怜飘的最佳职业。看到何怜飘之后，大家可将其引至一障碍物后（树），昆仑玩家只要大胆站在障碍物另一边攻击即可，何怜飘的所有攻击技能都无法穿透障碍物，也不会饶过障碍物进行攻击。

◆教学篇：团结才是力量

组队与打混战在战术上有着本质的区别，组队讲究战术配合，混战首先要学会如何保护自己。一般来说混战人多，总体实力要强些，打黄金BOSS速度也比较快。组队打黄金BOSS一般人数较少，但个体实力比较高。在混战中天王和少林等近身职业可谓是毫无用处，但是在组队打黄金BOSS中却是非常有必要的，从这方面就可以看出混战与组队打黄金BOSS的区别。一般建议10人以上组队打（分两组），队员一定要有峨嵋（有高级群疗、莲花两项技能者），其他职业要求血多攻击力高即可。这里笔者友情提示大家，最好在刚升级后再去打，被黄金BOSS打死可是每次掉3%经验的哦。

组队打黄金BOSS前先买好九转、换上相应的属性防御装备，然后约定在某个地方集合，这时组员都有了20级莲花的作用，天王的血可超过6000，其他职业的血一般也会超过3000。

集合完毕，由天王带队走前面靠近黄金BOSS，峨嵋处于队伍中间，其他职业紧随。在天王站成弧形靠近BOSS开始近身战斗后（天王与天王之间一定要靠近，不能让黄金BOSS的技能透过人墙），峨嵋专门为顶在前面的天王不停地群疗（20级群疗1000HP/半秒，九转500HP/半秒），天王后面的组员受到剥及而复的攻击时，只要一次多按几瓶九转补上即可。黄金BOOSS不但攻击力高，而且回血速度极快，打起来比较耗时间，这时九转是否够用便成了大问题，建议打黄金BOSS之前找两名跑速较快的玩家专门送九转，同时五毒的诅咒也千万不能停，这样打死黄金BOSS就是时间问题。在这个过程中，大家千万要注意其他玩家抢黄金BOSS，如果对方人手不多，那让他们帮着打，反正最终捡装备的是自己；如果对方人数较多，那么最好先谈好打死黄金BOSS之后的问题，否则打黄金BOSS便要成为PK大赛了（当然量力而行——逃跑也是可以的^^）。而且一旦被其他人将黄金BOSS引开，那么伤亡将是巨大的，好在值得庆幸的是沙漠迷宫只能80级以上的玩家才可以进入。

◆装备篇：黄金装备说明

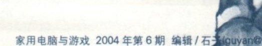
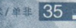
打的是黄金BOSS，所以自然联想起黄金装备，这里就顺带说一下。

一般金色名字的装备都有套装的概念，由不同部位的多件装备组成，在没有穿全一套黄金装备时，黄金装备的激活规则与普通装备相同，作用也相同。当将一套黄金装备都穿齐后，身上所有装备的所有属性都将被自动激活，称之为“全激活”。

黄金装备每个门派每种发展线路各有一套。此外还有一些公共的黄金套装，不限定门派要求。对于一件黄金装备而言，装备的属性组合是固定的，排列顺序也是固定的，而属性的数值却是随机的。

黄金装备的属性组合极具吸引力，是普通装备上无法出现的，比如既有冰伤害又有普攻点数的枪，此外还会增加某种固定技能的属性，比如太极神功。如果拥有一件或多件某种技能+n级的黄金装备，则玩家技能等级数值也会累加。

对于某些有耐久度要求的黄金装备在维修时可能会磨损耐久度上限。同时维修费用也会比普通装备更贵。黄金装备的显示信息除了属性之外，还有套装列表。黄金装备的名称为亮黄色，普通属性为白色，激活属性为亮黄色，未激活属性为暗黄色，套装列表中，已装备的为金色，未装备但已经拥有的为绿色，未拥有的为暗绿色。黄金装备放在物品栏和装备到身上的时候，其容纳黄金装备的格子的边框会呈现滚动的金边。■



传奇3 死亡之地

文/后空翻



这是入口？我疑惑的看了看身后那个委琐的男人。他点了点头，“也是唯一的出口。”他补充道，畏惧的避开了我的目光。我望着漆黑的洞口，深邃的黑暗仿佛一个通往异世界的通道。腐朽的气息从洞口缓缓散发出来，然后在沙漠烈阳的照射下迅速消散。

两个世界。我的心里突然冒出这个字眼，然后，我屏住呼吸下去了。

对于所有常年在沙漠和诺玛打交道的冒险者来说，这个洞穴的阴寒让人难以忍受，就象在三伏天掉进冰窖里一样。更让我觉得恶心的是，我前方那个委琐的男人依然殷情的用他那令人作呕的谄媚嘀咕着。

“这很暗，您走好……本来这有一个壁灯的……”他说，仿佛在安慰一个不知所措的猎物。我冷哼一声，将魔力迅速的环绕到衰灵法衣上，瞬间，灿烂的光芒照亮了周围一大块区域。

“真厉害，”他搓着手看着我发光的衣服，“不过我不得不提醒您，这里有恐怖的怪物，常人是无法打败它们的。”我不由得冷笑起来。“您的魔力很强，也许您真能消灭那些怪物。”他讪笑着，加快了步子。我能想像得出，他脸上嘲讽邪笑交织的神情。

“您知道吗，在这里我最不愿意看见的就是诺玛骑兵，这个该死的东西奔跑的速度和攻击威力都大的吓人。我亲眼看见一个武士被他抛出的枪击中后身体分裂成碎片……”走过一个拐角，他停了下来，略带感伤的看着趴在地上的一具骷髅说道：“这是我最好的朋友，一位勇敢的冒险者，如果您不介意，我想把他的尸骨带回去安葬。”我冷冷的踢开了他即将触碰到那堆骨头的手，随即强大的电劲从骨头处散发出来，在空气中劈啪作响。

他被吓呆了，直到我不耐烦的提醒之后，他才醒悟过来继续带路。“您知道吗，刚才我那个朋友是被一只叫诺玛司令的怪物给杀的，那时候队伍刚停下休息，我的朋友忘记了队长的交代，点起火把，然后我就看见4条电光闪动着穿过我朋友的身躯，他就抽搐着倒下了……当时他眼睛凸的仿佛要掉出来似的，舌头伸的长长的，您知道的，这是触电后典型特征……”“够了。”我打断了他的话。象做错事一样，他沉默了下来。

太疏忽了！我暗暗的责备自己，身上的亮光引来了这个诺玛士兵。它全身包裹着厚厚的骨甲，手臂上缠绕着某种大型动物的脊椎。“诺玛装甲兵！”他惊慌的叫喊着，退到我身后。我没有理会，开始全神贯注的注意那个诺玛的动作。

危险！本能提醒了我，我迅速的跳离原地同时放出一个大火球。轰的一声巨响，我原先的位置出现了一个小坑，不知不觉中，那个装甲兵竟然移动到我面前。来不及惊讶，装甲兵在挡开火球后又开始移动了，我全力的辨认它的位置，但也只是在空气中察觉到一丝移动的残影。这里太暗了，早知道就不该熄灭衰灵法衣的圣光。现在别说是重新释放光芒，就连集中魔力释放范围杀伤的魔法都相当困难，更何况，我根本找不到对手的位置。

冰月震天，在闪避许久之后，我终于蓄积了足够的魔力，停下来等待对手的进攻，我反常的举动让它谨慎了起来，几次到达我攻击距离却又迅速的闪开了。该死的，我暗骂道。突然灵机一动，迅速蓄积了一个入门的冰系魔法冰月神掌，朝它最可能出现的方向抛了出去。果然，在我的魔法释放之后，它径直冲了过来。机会！我深吸了一口气，高高跃起的同时把手里的冰刃释放。冰气弥漫开来，我惊喜的发现我已经能够看见它移动的身影了，很明显，它被冰系魔法冻住了。

冰系？火系？雷系？风系？成了……我长出一口气，看着它在肆虐的龙卷风中央痛苦扭动，直到停止挣扎。害怕风系魔法，他果然没有说谎，我想。

“啊……您真是太了不起了……”不知从何处这个委琐的男人又跑了出来。跑的倒快，我不满的盯了他一眼，示意他立刻带路。他还在喋喋不休的奉承我，我不得不开启一个新话题让他分心。“啊，您是说这里还有什么其他的怪物吗?这您可问对人了，这么多年来我一直在收集着这方面的资料。”他颇为自得的抬起头看了看我，却发现我没有任何反应，只好继续说下去：“除了我之前说的两种怪物和您刚才对付的之外，还有诺玛抛石兵，诺玛斧兵，诺玛突击队长。”

“诺玛抛石兵我没有见过它们的真面目，因为它们发起攻击时我们看不到它们的位置，只要你看见你周围有大团燃烧的火焰，就说明附近有诺玛抛石兵存在。根据幸存的冒险者口述，诺玛抛石兵相当的狡猾，在武士近身时它会聪明的选择不停躲避，同时它的魔法防御力高的惊人，根本无法击中。唯一的办法就是多名强者一起冲上去，利用人数的优势消灭它，不过这些冒险者实力也必须够强，否则很难在它攻击频率快得惊人的火焰里生存。”仿佛陷入了沉思，他没有理会我的表情，开始滔滔不绝的说了起来。“诺玛斧兵的实力就逊色多了，移动速度慢，攻击威力虽然比抛石兵强，但是攻击频率和距离都不如抛石兵，而且防御力也差。至于诺玛突击队长，则是这里的小头目，外型和斧兵相同，不过各项能力都大幅度增强，可是综合实力，依然是抛石兵最难缠。”

“你不是向导。”我看着眼前仿佛脱胎换骨的人，说道。“是。”“那你为什么带我来。”“我是引导者。”他微笑着。“为什么找我？”“因为你有这个资格。”“我只是一个小法师而已。”“是吗？玛法大陆身价最高的佣兵竟然自称是小法师？呵呵。”尖锐的笑声让我很不舒服。“我只能说，这些诺玛士兵拥有上古英雄所遗留下的首饰，每一件都拥有十分强大的力量。”他的笑让我觉得莫名的心寒。我决定撤退，他没有说什么，只是静静的跟着我。

我很快就意识到异常，在原路返回时，我遇到了阻击，而在这之前还空无一“人”。我狼狈的闪过诺玛骑兵的标枪，在迅猛兽高昂的脖子下释放出冰沙掌，尖锐的冰锥把这个野兽划痛了，骑兵的攻击迟缓下来，由于我离敌人很近，所以它的标枪发挥不出应有的威力，即使我没有闪避过去，那些标枪也被我的魔法盾轻松消融（贴身攻击受到的伤害比远程攻击少一半以上）。骑兵倒了下去，一本闪着微光的书也掉了出来。魄冰刺，我看着书籍上的大字，激动起来。“你学不了的，魔法的禁止还没有解除，当你有足够能力解除禁止的时候，你才可以学习。”我傲慢的使用魔力消除了书籍上的禁制，开始翻看起来，没有注意到他古怪的神情。

将3条冰柱同时释放，威力至少强一倍，我兴奋的想到。可惜这不是风系的魔法，但是也可以延缓敌人的移动速度，特别是装甲兵，再也不用象之前那样冒险了。

情况并没有我想象的乐观，甚至我连释放魔法的机会也找不到。确切的说，就是我遇到抛石兵了。爆裂火焰在我身体周围不停的炸开，而我能做的，也只有拼命的将魔力输入到魔法盾里抵挡。找到那个该死的抛石兵是唯一的出路。它显然没有想到我能够近身，而它也没有遇到过一个近身之后不停绕着它旋转的人类。他的步伐仿佛因为烦躁而变得没有章法，看准机会，我将魄冰刺放了出去。它没有受到意想中的伤害，但是整个身体都被冰冻起来。来不及检验自己的成果，我突然感到全身出现剧烈的疼痛。魔法反噬，我突然想到我解除禁制时那个人的表情。我往入口处跑去。

深邃的黑暗从洞口延伸出来，两个世界，我突然明白了这句话的含义。傲慢让我失去对事物应有的判断，甚至连最简单的谎言都无法辨别。我沮丧的坐在地上，已经感受不到肉体的疼痛。他微笑的出现在我的面前。“这是入口。”他说，“只是入口……”随后他的表情欢娱起来：“欢迎来到死亡之地。”■

A3骑士团全攻略

文/王旭东

在《A3》中闯荡的玩家，一定会对骑士团这个熟悉又陌生的组织深感兴趣，因为在游戏里，骑士团就是实力和身份的象征，《A3》里的骑士团就像行会一样，也是一种组织。但是相比其他游戏中的行会，《A3》的骑士团系统要更加完备一些，要想顺利创建骑士团并不是到达等级或有钱就行的，在这里，你需要完成一个相当艰巨的骑士团创建任务。今天，笔者就带领各位和我一起体验一下我们骑士团的创建全过程吧。





首先你要组建一个4人的队伍，在城里与决斗场管理员对话，选择创建骑士团的任务。只有80级以上的玩家才可接到这个任务，接任务的玩家也就是以后骑士团的团长，所以这个人选一定要谨慎，什么样的人物最适合做团长来完成这个艰巨的任务呢？这里推荐矛战或锤骑，一般这两个职业，在90级左右就可以依靠一些比较好的装备，吃上五色辅助药水，搞定任务中的神秘BOSS了。

选矛战是因为他的单挑能力最强，不管防御和攻击，都不会太偏，至于锤骑，是因为他94出终极防御，给他弄上六阶权杖，他就可以完成任务了，甚至不需要穿七阶的装备去。至于另外三位队员的人选，笔者建议如果骑士做团长，则队员可以带三个法师；如果是战士，就要两法师一骑士，这样能保证都有辅助魔法帮助战斗；全法师队员也可以，能够最快速的清理第一地图的所有怪物。除了团长要80外，队伍中的其他3位成员只要等级达到50级就可以参加。

此任务要求玩家打一个媚鬼的心脏。媚鬼在拜鲁神殿4层，得到心脏后将其交给决斗场管理员，在一段动画后，你将会得到魔法木杖和骑士团创立手册，这两样东西是执行下一阶段创团任务的必须物品。

来到众神的铜象或哭泣神像（科纳多的人需要到诸神黄昏的众神铜像，戴莫斯的人需要到哭泣之地的哭泣神像），在组队的状态下，由团长（拥有30000的知识值、魔法木杖和骑士团创立手册的人）点击众神的铜像或是哭泣神像就可进入隐藏的地图。

进入隐藏地图后，系统会开始计时，玩家们要在10分钟内清光所有怪物。完成任务的要点，第一是摸清地图，第二是清怪速度一定要快，最好能在6分钟左右清完；第三是兵分两路，左右开攻，确保不要有怪物遗漏。怪物清光后，会有一把“钥匙”掉在团长脚边，拿到钥匙后就该找宝库大门了。宝库入口会随机出现6个中的3个，其中只有一个是真的，其他的入口均不能进入。这下就看你的运气了，要在剩下的时间内找到并点击此进入，与队员一起移动到藏宝室内。

下面要说的是队伍在这个隐藏地图中的配合，因为10分钟对于任何一个队伍来说都是很紧急的，这就要求尽量节约时间，熟悉地图，团队配合是关键，不然就算队长等级再高，时间上也来不及，你总不能指望自己能秒杀怪物吧？之所以要求队伍里一定要有法师，是因为法师清怪的速度是最快的。这个地图里面的怪物多数是害怕火属性的攻击，队伍中最好能有一个70来级以上的法师，前一两次进去，可以主要熟悉地图，顺便练练配合。笔者的经验是：三个法师，一个先进去清门口怪，骑士给所有人加攻防，然后两个法师立即冲进去，一上一下，分开走，自行清怪，剩下两人，清完门口附近，也分上下，帮助前面的法师清理一下小通道，或者残留的小怪，动作要快，熟悉地图的话，6分钟可以搞定，然后就要狂按ALT，看看哪里有钥匙了。



地图上一般会有三个宝库门出现，下面两个，上面一个，队员拿到钥匙可以跑到上面宝库等团长，然后给他，如果团长自己拿到的话，自行跑最近的宝库即可。要记住点宝库之前，团长要喝掉大瓶各种G水，然后再进去，因为这里没那么多时间给你吃药加技能，这要求解任务者的操作和意识要十分过关，想做骑士团团长的人，自己多练练吧！

时间很紧迫，必须在三分钟左右找到真宝库，因为里面的BOSS实力非常强大，就算你等级再高，凭一人之力也是不可能秒杀它的，而且一定要记住，在进去之前一定让队伍中的圣骑士将各种有利魔法加到身上。

在进入藏宝室内之后，其他队员会暂时处于监禁状态，这时将只有团长一人可以行动，并在这里与BOSS进行决斗。前去挑战BOSS的最好不要是法师，因为法师防相对低些，可能被秒杀。当然，如果你对自己的微操有足够的信心，还是可以前去一试的（不推荐）。BOSS是一个高等级的战士，使用一种线形攻击招式，因为和BOSS决斗的地方非常的狭窄，所以几乎是不能躲过它的攻击。弓箭手如果挑战BOSS，除了必须加上魔防外，自身的等级和防御力也一定要高，才可能不被秒杀，而且还要抓紧时间，尽量在各种加属性魔法时间过去之前干掉BOSS。如果进去和BOSS决斗的是圣骑士和战士，相对就比较容易了，这两个职业的防御力都比较高，只要多带些红，和BOSS对拼就可以了。



击败BOSS之后，玩家可以获得圣杯。此时团长应具备的条件是：等级80以上，拥有圣杯、骑士团创立手册、知识值30000，钱币100万，这样和决斗场管理员对话，就可以创建骑士团了。然后再回到众神的铜像或哭泣神像，与之对话的时候就会出现骑士团相关内容。

创建骑士团之后，可以使用骑士团标志纹样，它会出现在所有骑士团成员的名字旁边，但是需要花费20000的知识值和2亿钱币。使用方法是将设计好的图样（24bit，20×20象素，BMP格式）放到《A3》安装目录下的Emblem文件夹中，然后来到众神的铜像或哭泣神像（科纳多的人需要到诸神黄昏的众神铜像，戴莫斯的人需要到哭泣之地的哭泣神像），单击众神铜象或哭泣神像，点击最右边的“骑士团纹样”菜单，选择图片名称，确认后点击“发送”。使用骑士团纹样后，角色名字将以2行显示，骑士团纹样的外边框颜色表示所属国家，蓝色表示科纳多，红色表示戴莫斯。

骑士团成员等级必须在50以上，并与骑士团同属一个国家。只要按住ALT键鼠标点击“团长”，再点击其中的“加入骑士团”。经过团长的确认步骤，就可以加入该骑士团，准备加入骑士团的人数最多只能到13人。如果团长想解散骑士团，通过骑士团菜单点击“解散”按钮即可，解散后无法再恢复。不能解散和消灭有一定地位的骑士团，如商权骑士团、君主骑士团等。

骑士团的作用在《A3》中是极为强大的，在以后的版本中，强大的骑士团将能够拥有自己的商店经营权甚至有权在自己的地盘内收税，决定地区练级地点的归属，有争执仲裁权，总而言之权力是相当大的。所以给为《A3》中的大侠们，就不要再一个劲的苦练级了，一个人的等级再高也不是一团人的对手，所以组建一支属于你和朋友们自己的骑士团，才是当务之急。好了，骑士团的组建过程我也介绍的很清楚了，希望在之后将要开放的骑士团大战中，可以和各位高手们切磋。■



神话 兽族新手任务简析



一、异族一岛新手任务

教学任务
等级要求:LV1
任务 NPC:欧佩尼专家级转职训练师(2385,3289)
道具及流程:对话后要再与审判官训练师对话,了解操作及技能使用,可以重复接。

龙之仓库
等级要求:LV1
任务 NPC:欧佩尼一般道具商人(2441,3270)
道具及流程:把「一般道具商店的帐簿」拿给欧佩尼的龙之仓库,再回去跟一般道具商人说话。
奖励:得到 710 经验值、1000 金钱

向警卫问安
等级要求:LV1
任务 NPC:欧佩尼警卫(2312,3428)
道具及流程:帮警卫传话给尤德的谢麟哲(2000,1705),与谢麟哲对话后,会得到一个欧佩尼的传送滚动条,再回欧佩尼与警卫对话就可以完成任务。
奖励:得到 710 经验值、1000 金钱

收集贩卖纪录簿
等级要求:LV1
任务 NPC:尤德一般道具商人(2042,1741)
道具及流程:到贝宾的一般道具商人处拿贝宾的贩卖纪录簿,再到希兹那的一般道具商人处拿希兹那贩卖纪录簿,再到欧佩尼的一般道具商人拿欧佩尼贩卖纪录簿,再把收集到的三个纪录簿送回给尤德的一般道具商人。
奖励:得到 1100 经验值、5000 金钱

迟晚的物品
等级要求:LV1
任务 NPC:尤德防具黑市(2039,1709)
道具及流程:到欧佩尼的防具黑市询问物品迟晚的理由,再找欧佩尼的铁匠对话可以得到米罗希头盔,再把头盔交给尤德的防具黑市就可以完成任务。
奖励:得到 950 经验值、3000 金钱

铁匠的感冒
等级要求:LV1
任务 NPC:尤德铁匠(2071,1653)
道具及流程:找尤德的一般道具商人拿铁匠的感冒药,再把感冒要拿给铁匠就可以完成任务。
奖励:得到 710 经验值、1000 金钱

杀死进化水母
等级要求:LV1 ~LV5
任务 NPC:欧佩尼警卫(2442,3207)
道具及流程:打倒 5 只进化水母(2060,3300),再将进化水母的胡须拿给警卫。
奖励:得到 1000 经验值、720 金钱、蓝宝石的碎石、钻石的碎钻

寻找盗虫液体
等级要求:LV5~LV10
任务 NPC:欧佩尼一般防具商人(2366,3227)
道具及流程:打倒 10 只小型盗虫(2320,3370),将 5 个盗虫的液体拿回来给一般防具商人。
奖励:得到 720 经验值、600 金钱、小黑色月亮一个

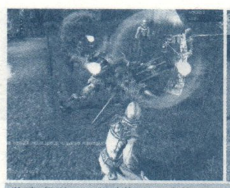
防具商人的怨恨
等级要求:LV5~LV10
任务 NPC:尤德高级防具商人(1981,1744)
道具及流程:打倒 10 只石毒蝎(2330,1660),将石毒蝎的尾巴拿给一般防具商人即可。
奖励:得到 720 经验值、600 金钱、熱的肉 5 个、红色地灵肱骨 5 个

打猎石鱼兽
等级要求:LV7~LV12
任务 NPC:尤德猎营警卫(2060,1709)
道具及流程:打倒 8 只石鱼兽(2000,1900),将 3 个石鱼兽的牙齿拿给警卫即可。
奖励:得到 1900 经验值、1200 金钱、金牙 5 个

为了铁匠的打猎
等级要求:LV10~LV15
任务 NPC:欧佩尼铁匠(2451,3276)
道具及流程:打倒凶恶的格伦类人兽 5 只(1800,3470),得到格伦类人兽的红玉,再打倒石鱼异兽人 5 只(1720,3350),得到石鱼异兽人的外壳,再抓有毒的伏地蜥蜴虎 2 只(1600,3270),得到璧虎妖的牙齿一个,拿回来给铁匠就可以完成任务了。
奖励:得到 11800 经验值、3500 金钱、狮滨一个

送委托信给谢麟哲
等级要求:LV11~LV14
任务 NPC:欧佩尼龙之仓库(2420,3253)
道具及流程:把委托信拿给尤德的谢麟哲(2000,1705)即可。
奖励:得到 3800 经验值、1500 金钱

格伦类人兽的现金
等级要求:LV11~LV14
任务 NPC:欧佩尼警卫(2406,3272)
道具及流程:打倒格伦类人兽 10 只,可以得到格伦类人兽的红玉 10 个,将道具交给警卫就可以完成任务了。





奖励：得到 5600 经验值、2000 金钱

裴里翰的增强药水

等级要求：LV11~LV14

任务 NPC：尤德谢麟哲(2000,1705)

道具及流程：在湖边临时猎营与猎营警卫对话(1610,3200)，需要猎杀 10 只伏地蜥蜴虎，带回 10 个伏地蜥蜴虎的牙齿给警卫，可以得到裴里翰的增强药水，再把药水带回给谢麟哲就可以完成任务。

奖励：得到 11800 经验值、3500 金钱

临时猎营传送物品

等级要求：LV12~LV15

任务 NPC：欧佩尼一般道具商人(2441,3270)

道具及流程：将生肉、熟肉、面包各 20 个拿给临时猎营的一般道具商人(1610,3190)，再跟旁边的警卫对话，会得到任务道具金牙一个，再将金牙拿给欧佩尼的审判官训练师(2390,3295)就可以完成任务了。

奖励：得到熟肉 5 个、9500 经验值、3200 金钱、小钻石一个

一般道具商的委托

等级要求：LV17~LV20

任务 NPC：尤德谢麟哲(2000,1705)

道具及流程：找尤德西营的一般道具商人(1640,1435)对话，要打倒鬼仆兽人 15 个，带回鬼仆兽人的耳朵 5 个(1540,1380)。

奖励：得到 25300 经验值、7000 金钱

芭拉拉的信

等级要求：LV17~LV20

任务 NPC：贝宾铁匠(889,2793)

道具及流程：找湖南边营地的皮勒得(1090,2160)，打倒营区东边的雷特异形 10 只后，带回 10 个雷特异形的翅膀，再打 5 只燕格罗异行带回 5 个燕格罗异形的卵给皮得勒，找站在湖南边营东南方舟前面的芭拉拉(1450,1430)对话即可完成任务。

奖励：得到 60000 经验值、15000 金钱

被驯服的疾驰兽

等级要求：LV17~LV20

任务 NPC：贝宾武器黑市(877,2816)

道具及流程：打死 15 只疾驰兽后，拿回疾驰兽羽毛 30 个(780,2620)给武器黑市商人就可以完成任务了。

奖励：得到 22600 经验值、7000 金钱

二、异族一岛中级任务

武器商人的烦恼

等级要求：LV23~LV26

任务 NPC：欧佩尼高级武器商人(2398,3221)

道具及流程：找可以恢复武器光的专业人士，先找欧佩尼的铁匠对话，再去找大陆东南边鹭鸶地卡营区警卫(2730,930)，再打倒 10 只虎面魔使者后取 10 个虎面魔使者的碎片(2740,730)，再把虎面魔使者的碎片 10 个拿给欧佩尼的铁匠，铁匠会给虎面魔使者的粉，拿给欧佩尼的高级武器商人就可以完成任务了。

奖励：得到 108000 经验值、19000 金钱

腐尸病毒

等级要求：LV23~LV26

任务 NPC：临时休息站梅迪卡(2726,930)

道具及流程：打倒 10 只营区南方的荆手变异巨虫，带回 20 个荆手怪的刺(2610,700)。再打死 8 只战斗狼兽后，带回 8 个战斗狼兽的牙(2910,980)就可以完成任务。

奖励：得到 105000 经验值、20000 金钱、梅迪卡的疫苗制作方法

武器的供应

等级要求：LV29~LV32

任务 NPC：尤德谢麟哲(2000,1705)

道具及流程：找欧佩尼铁匠对话，打 30 个卡地安狼的脚趾，再找警卫对话打 10 只狼

奖励：得到 288000 经验值、40000 金钱



好奇心大的监视者

等级要求：LV29~LV32

任务 NPC：古代人的坟墓监视者(865,1220)

道具及流程：先到希兹那找一般道具商人，再去打火爆牙兽捡到火爆牙兽的眼睛，拿眼睛给一般道具商人换故事书，再把眼睛拿回给监视者

奖励：大红、大绿、大蓝宝石各一颗

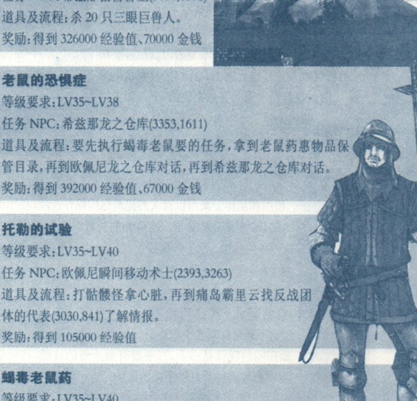
猎三眼巨兽人

等级要求：LV35~LV38

任务 NPC：希兹那猎营警卫(3411,1576)

道具及流程：杀 20 只三眼巨兽人。

奖励：得到 326000 经验值、70000 金钱



老鼠的恐惧症

等级要求：LV35~LV38

任务 NPC：希兹那龙之仓库(3353,1611)

道具及流程：要先执行蝎毒老鼠要的任务，拿到老鼠药惠物品保管目录，再到欧佩尼龙之仓库对话，再到希兹那龙之仓库对话。

奖励：得到 392000 经验值、67000 金钱

托勒的试验

等级要求：LV35~LV40

任务 NPC：欧佩尼瞬间移动术士(2393,3263)

道具及流程：打骷髅怪拿心脏，再到痛岛霸里云找反战团体的代表(3030,841)了解情报。

奖励：得到 105000 经验值

蝎毒老鼠药

等级要求：LV35~LV40

任务 NPC：希兹那猎营警卫(3333,1620)

道具及流程：杀 10 只剧毒光蝎。

奖励：得到 300000 经验值、62000 金钱、老鼠药一个

绝对女神 PK 经验杂谈

文 / 光芒





绝对女神》的PK系统终于开放了，相信大家都已经在爽了吧！在这里我来给大家讲一下《绝对女神》中的一些小经验，虽然它们看起来很不起眼，但是，如果能了解这些经验并且结合PK实战充分的发挥出来，就能极大的提高你的PK水平。这些小经验中有部分是针对特定的职业的，其他职业同样可以看看，所谓知己知彼，百战不殆，了解其他职业的特色对于你的PK水平也是大有好处的。

◎快捷操作小知识

首先，简要谈一下快捷键的使用，这对PK来说很重要。

《绝对女神》的玩家要首先有一个观念，那就是在3D游戏的PK中，鼠标是用来控制人物攻击的，如果既用鼠标控制人物又用鼠标来控制视角还要不断的去选取施放技能，只会让你手忙脚乱。因此，必须掌握必要的快捷键。在《绝对女神》中有一个很体贴的设置，就是不管哪个操作都可以找到相对应的快捷按钮，将这些按钮放置在F1-F8中就可以获得相应的快捷键。

在PK中，常用的快捷键有普通攻击、拣物、技能，我们来规划一下，将F1~F2设定为攻击、拣物，F4~F8设定为常用技能。有朋友也许会问：设定攻击和拣物有什么用途？直接用鼠标点击攻击不就好了，PK中好像根本不需要拣物。其实不然，在PK中不可避免的是周围会有怪物，如果怪物主动攻击玩家并且出现了重击，那么玩家的攻击就会被中止，你的敌人也可能因此获得优势，在这种情况下，你可以先离开怪物的攻击范围，或者绕到怪物身后，然后按快键继续攻击；如果在周围有大量怪物以及玩家的情况下，这种方法能够更快的选取敌人并且避免误伤。拣物的设置是用来防止在打怪中遇到突然来袭的PK，如果怪物已经掉了一半血，你可以从容的先干掉这个怪物，然后拣取周围掉落的物品，接着和你的敌人开始PK。

至于常用技能的快捷键这里就不多说了，将技能的使用和鼠标分离可以极大的提高你的操作速度，要知道在PK中是分秒必争，也许你的失败只是因为你那一秒的犹豫。至于控制视角，在PK中尽量使用键盘的方向键，减少鼠标的负担会让你在PK中更为从容。

◎各职业PK技巧拾零

下面来针对各个职业说一些经验，在4种职业中PK最郁闷的应该是弓手，弓手没有面杀伤的技能，移动速度快也注定弓手只能不断的逃脱。为了消除这种情况，我们可以将弓手的多种技能混和使用，下面推荐一种：终结->毁灭->速射。这样的设置可以形成连锁，技能是有恢复时间的，这样安排的好处是，在你使用完速射后，终结技能已经恢复好了，可以再次使用，给敌人的感觉是你的技能在不断的施放，配合失明等技能会让对手很头疼。在对手靠过来的时候还可以使用无敌技能逃脱，特别是在对付土精灵的时候，这样的战术虽然不能给予致命一击，但却能够死缠硬磨的将对手耗死。技能的连锁使用不仅仅只有这一条，其他的留给玩家自己去发现了。

至于土精灵，由于本身已经具有了相当的血量，即使不加体质，血量也在PK及练级中够用，那么我们可以考虑将多余的点加到智力上，等到智力过了58，就可以使用法师包，在PK及练级中不断的使用灵魂盾开启然后接一个野蛮冲撞，这样的话就不会存在魔法值不够用的情况，你可以放心大胆的连续使用平时大消耗的技能，给予敌人的压力是巨大的，没有一个对手能承受不断大量耗血的事实的。相对于法师来说也是一样，与其将点数分配到智力上获得那么可怜的几点魔攻不如加到体质上，智力只要保证能够拿相对等级的武器就行了，因为武器提升的魔攻已经足够用了，换到体质上的点能大大的提高魔法师在PK中的生存能力，多坚持一秒就是胜利。

◎注意事项补遗

再来说一下变身巴勒肯的问题，如果在PK中你的敌人变身成为巴勒肯，那么你不要再犹豫了，逃吧。和这样的对手PK你是没有任何优势的。不仅仅因为变身后加攻击、加攻击速度、加移动速度，更严重的是巴勒肯还具有吸血的隐藏属性，在攻击你的同时他本身还会加血……因此，遇到这样的对手还是逃比较明智。不要为这样的敌人而耗费不必要的血与魔法。当然，如果说是你变身巴勒肯，那么应当尽量拖延PK的时间，这样你的优势可以体现得更为明显。

接着，来看看魔法师的逃逸问题。魔法师因为不具备高血值，因此在PK中很容易挂。其实，魔法师是有瞬移功能的，使用好的话可以让近战职业根本没办法碰





到你。法师朋友应该发现了，当你跑向一个怪物并且使用技能后，你的人物会先停下来站好，然后开始使用技能，关键就在这里，当你的人物刚好还没施放技能的时候，用鼠标快速的点击周围的空地，成功的话在施放技能时在你点击的地方会出现一个点击确认点，并且在施放技能中，你的人物会自动向那个点移动。我们称这个为瞬息移动，使用得好可以让近身职业很难靠近，加之近身职业本身就有很高的MISS率，这样的话可以让法师的生命力大大延长。绝对是法师必须要掌握的技巧之一。这个技巧练起来并不容易，其中的节奏只能玩家自己去体会，一旦你掌握了这种节奏，你就能很熟练的运用它，不管是PK还是练级中都有重要作用。

上面说的这些都是玩家在PK中所必须具备的知识以及技巧，应当多加体会及练习。加上你自己在游戏中的一些心得，成为PK大师不再遥远，需要注意的是，PK的技巧一定要寻找适合自己的，不要刻意的去模仿别人的战斗风格，也许那种风格并不适合你，只会给你带来负面影响。

PK中多用用你的脑子，而不仅仅是手。那么，你一定会成为高手。■

做一名合格的开天人

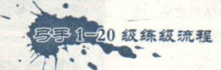
文/若有若无





游戏年年有，今年特别多。由奥美电子代理的3D•ARPG网游《开天》便属于每年为数不多的好游戏之一。尚未完全开放的内容由于各大游戏网站争相纷纷报道，其利弊也相继浮出水面。本人2年前的老古董配置CY900、微星815EPT、256M、丽台S330MX200/32M也禁不住诱惑，胳膊腿一起上阵体验了一次冒险旅程。

凌晨0:05分，第一次听到登陆的乐曲让我想到圣女贞德拿起了剑上战场。由于角色设置的僧侣似乎还未开放，只能违背心愿的选择了弓手这一职业作为挑战《开天》的途径。除了练级迅速，不近身的攻击也比较适合SOLO和打宝。



无论什么职业1~20级都很容易升，出村口有螳螂来消磨时光，再远一点能够看到飞蛾和狂蟒。我比较急功近利一点，所以3级就级跑去砍6级的蟒蛇，边K边跑……运气好的话可以打到商店里卖的藤弓，用它再杀蛇便是轻而易举的事情。而打到的其他不属于自己职业的装备，自然是拿去卖钱。另外CTRL和鼠标左键相结合的战斗方法，也沿用在这部游戏中。

如果游戏里有高等级的朋友，那练级会相对简单多了。最好的冲级方式是组个高等级战士一起传送到第一和第二传送点之间，让他打先一下蝎子，然后抗住由你一直把怪射死，不刷血不费钱，升到10级就是分分钟的事情。不过毕竟咱们还是穷人，也不是所有人一进去就有朋友带，所以还是慢慢来吧。

7级的时候可以换地图练，在暗之图腾的怪物会掉钻石和复活弓，除了积累一笔不小的财富外，还可以弄到武器。这里的怪都是远程攻击的，记得多带点血瓶。到了13级，我冲向传送点与神殿之间前面一点的猴子区，因为有了积蓄，所以身上的血瓶也足够，试探着挑战比自己等级高的怪，也不是那么怕了。这里有两点要注意一下，如果是想赚钱，推荐一直打猴子和猩猩练级，但是如果要快速升级的话，到了16级左右就要拿了强力的武器传送到第一与第二记录点打蝎子或沙鸣龙，建议暂时不要打后者，这个会有些吃力。回城去店里买牛皮套装，继续坚持练到18级左右。



18级了啊！离我们的20大关不远了。乌鸦人是非常好打的，掉的东东也是非常值钱！就是长的猥琐了些……

此时我们可以试着去第二记录点到第三记录点了，这里有主动攻击的火岩兽和被动的雷兽，掉的东西都不错，黄铜装备和戒指1W/件卖店还是很划算的。记得每到一个高等级的地方就要换武器啊，现在应该用商店里的黑暗弓了。在这里血瓶多的，可以一直混到20多级。



终于熬到20级了。所谓有钱好办事，店里自己能用的装备基本上都可以买下来了。现在有足够的信心和能力去打比自己高等级的怪物，那么就在各个传送点之间来回奔波吧。掉宝我觉得可以舍弃宝石只拿装备，仓库有限，除去传送的费用还是拿卖得贵的比较划算。这里可以混到30级左右。

因为弓手的优势就是远程攻击，如果不碰到主动或者同样是远程攻击的怪物，最好越级打怪，就找那种比自身等级高的怪打死角或者边打边跑。40级以后越级很难，只能靠着0.X的经验慢慢累计到50。打树的话相对快一点，不推荐打蝎王，那玩意一个人SOLO麻烦。

50级去村庄的中央找一只酷似鱼人的转职NPC烈索图，接"人间的证明"任务。此任务需要"魔族的魂"才能得到。为了取得"魔族的魂"必须去人族第3地图找最强悍的怪物蝎人战士，我在趴下三次以后，终于发现自己有点笨了，居然不知道找人组队打。不过游戏中组队分配宝物的方式是依个人攻击力大小而定的，也就是说，谁累计伤害最高谁才能拿到"魔族的魂"。

回到鱼人那里给它魂，换到钻石原石，然后就可以根据喜好在魔、人、神三个种族中选择一个转职。传送到地图上一个叫"神殿与神殿之间的点"，仔细看地图上有两条分支的小路，各通向一个神殿废墟，左边的是神右边则是魔。

哎呀呀，忘记要说的是，这里一定记得转职时刻除了必要物品其他一律存放友人处，不然你就算是背着炸药包去找奥美理论，他们也还不了你那些被回收的血汗。

练级小贴示及一些意见

转职完毕人物回到等级1的原始状态，职业和技能点都会消失不见，所以在转职前该加的点数能加就加，不要保留。传说加点只有到了20，所学的技能才不会消失，两个基本技能和一个攻击技能到20是必须的，其他的可以自己取舍。

还是推荐大家组队练级，毕竟人多力量大，战士冲锋，弓手和巫师在后面打，这样比较简单。而那些想练级又怕花钱的朋友，只要不怕丢人可以去高等级的地区捡些别人打掉又不要的宝石或垃圾装备，一趟下来也能卖不少钱。只要不碰上主动攻击的怪，这办法对不大富裕的人来说还是蛮起作用的。

弓手使用技能时，可以先点右键，当看到人物拉弓放箭的动作后，按ctrl加鼠标左键，能够连续的使用两次技能，无时间间隔。弓手的点数加成自然要以敏捷为主，20级以前的敏捷要加满，剩下的可按个人喜好加。属性的加成则根据所用武器和装备的属性加，最好等到把商店里的装备都能穿上后，根据当时的情况来确定自身的走向。

精闪避对于弓箭手来说是必不可少的技能，因为除了躲闪，这项技能的增强还可以让我们早日用上高等级的装备。



个人认为这个游戏缺少生趣，对女性玩家不是很有吸引力，建议再多加一点动作表情或可爱的宠物等等。另外组队地图上不显示队员位置，这点和RO的完善相比就略逊多了。游戏中还碰到性别转换并且无法再使用该角色的BUG，测试阶段果然是很头疼的，希望公测会好一些。结束《开天》的冒险，回味一步步的历程，让人不禁想起它那句恢弘大气的广告词：莫愁前路无知己 天下尽是开天人■

游戏科技

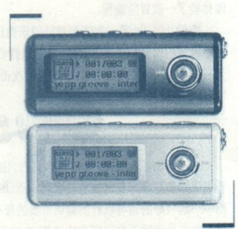
Game Tech Express 2004.06

现在的厂商越来越讲究标新立异，三星和索尼相继发布了世界上最小的 MP3 和 Windows 笔记本，德国厂商 Les Allemands 也不遑多让，推出了能在水中使用的 PPC。看来竞争日趋激烈的数码市场中，除了产品本身的品质之外，求新求变才是厂商赖以生存的法宝。

硬件篇 Hardware

Yepp，比你想象的还要小巧！

三星公司近日发布其 Yepp 系列最新产品 Yepp-T5（国内上市名称 Yepp-520）。这款号称世界上最小的数码随身听目前共推出了两个型号：定价为 130 美元采用 128MB 内存容量的 YP-T5H，以及定价为 180 美元采用 256MB 内存容量的 YP-T5V。Yepp-T5 采用了流行的七彩液晶屏幕，支持包括 MP3、WMA、WAV 在内的多种音乐格式，支持固件升级，并可以通过升级支持 SRS WOW 环绕立体声效果。此外，Yepp-T5 还附带 FM 收音机、录音等常用功能。它的体积也确实小巧，只有 23×23×54mm，重量仅为 24 克！官方宣称电池可以使用长达 15 小时。



如今的数码随身听不仅讲求音质，消费者对其外形和体积的要求也是越来越苛刻。三星 Yepp 系列向来都有良好的口碑，而最新的 Yepp-T5 无疑是音质和时尚的完美结合。不过其在国内市场发行的 128MB 和 256MB 版本的售价高达 1700 元和 2000 元，想尝鲜的朋友购买之前还是好好掂量一下自己的钱包。

潜水 PPC？



现在的 PPC 市场竞争越来越激烈，厂商们不得不想尽各种办法来抢占市场份额。最近德国的 Les Allemands 公司便出品了一款名为 Timbatec 的产品，官方声称该产品除了具有一般三防 PPC 的普通防水功能外，还能带上它去游泳或是下水工作，做到真正的在水中畅游。Timbatec 基于 Windows CE 操作系统，采用 Intel XScale 400MHz 处理器，内置 1 个 PCMCIA 插槽和 1 个 Compact Flash 卡插槽，并支持 Wi-Fi(802.11b 规格)和蓝牙连接。Timbatec 配备一个 3.8 英寸 TFT 屏幕，分辨率可达 320×240 像素，并能连续使用超过四个小时。Les Allemands 公司这种独辟蹊径的设计究竟能否取得成功，还要靠市场来考验。

VAIO 换新章

1996 年，索尼在美国推出时尚风格 PC 品牌 VAIO，开创了时尚 PC 风潮。8 年过去，VAIO 俨然已成为新颖的象征。2004 年 5 月 10 日，索尼在日本推出了包括 R、V 系列台式机和 A、E、K、S、U 系列笔记本共 10 个系列 52 种机型的第二代 VAIO。索尼表示，将对普通电脑和高质影音进行进一步融合，为广大消费者带来极致的数码影音体验。

公布的机型中，无疑以 U 系列的 VGN-U50 笔记本最引人注目。这款采用超低电压版 Celeron M 900MHz 处理器、Intel i855GM 芯片组的笔记本，内置 20GB 硬盘和 256MB 内存，采用 5 英寸液晶屏，最高输出分辨率可达到 1600×1200 像素，并使用 Windows XP Home Edition 操作系统。VGN-U50 体积仅为 167×26.4×108mm，重 550 克。它采用鼠标杆操作，可外接 USB 键盘，是目前世界上体积最小，重量最轻的 Windows 操作系统笔记本。

在经历了去年著名的 "Sonyshock" 之后，索尼公司的步伐无疑加快了许多，不仅公布了 PSP 这样的新世代掌机和大量 WalkMan 概念产品，还大量更新自己的产品线。而此次发布新一代 VAIO，加上蓄势待发的 PS3，看来索尼是急于在市场上证明自己。不过如此频繁的发表新品，究竟会否对其产品品质带来负面效应，现在还是一个未知数。希望这仅仅是笔者杞人忧天吧！







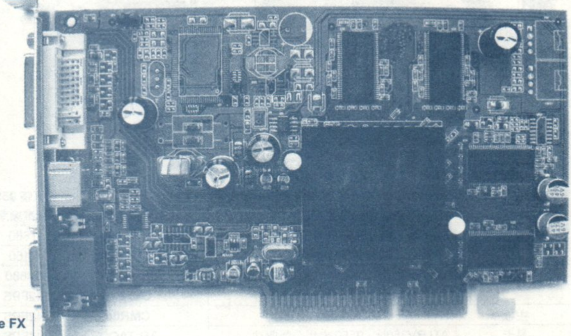
平易近人的DX9诱惑

斯巴达克惊天镭 9550 评测报告

无论显卡厂商如何抢先发布各自旗舰级产品，离普通消费者最近的还是价格平易近人的中低端显卡，毕竟能够玩游戏和很爽地玩游戏放到价格因素面前，都变得不那么重要。况且，我们此次评测的这款 ATI Radeon9550 还具备完整硬件支持 DirectX 9 特效的 RV350 核心呢！

现在市面上主要的中端（价格在 700 元人民币左右）DX9 显卡只有 NVIDIA 的 GeForce FX5500、FX5200 和 ATI 的 Radeon 9600SE，而 Radeon 9600SE 的 64bit 显存带宽也日渐显得力不从心。针对这种情况，ATI 近日推出了一款中端 DX9 产品——Radeon 9550。

从名称上可以看出，ATI 已经打破传统的 Radeon XX00 命名方式，开始学习对手 NVIDIA 的经验，极度细分其产品线，针对不同要求用户推出相应的显卡解决方案，同时也可以在更多极产品线上与对手竞争——这无疑让不同需求的消费者都获得了更大的好处。



斯巴达克惊天镭 9550 工整的布线，且核心仅需散热片散热

	惊天镭 9550	Radeon 9600	GeForce FX 5500
核心频率	250MHz	325MHz	270MHz
像素渲染管线	4	4	4
显存频率	400MHz	400MHz	400MHz
显存位宽	128bit	128bit	128bit
DirectX 版本	9	9	9
市场价格	649 元	800 元左右	700 元左右

硬件对比表

从左边表格可以看出，虽然定位在中端 DX9 显卡，Radeon9550 却拥有完整的 RV350 核心。事实上，Radeon 9550 完全沿用了硬件支持 DX9 的 Radeon 9600 核心的 4 条像素渲染管线、128bit 显存位宽和视频输出等诸多“优良传统”，唯一不同仅在于核心频率较 Radeon 9600 低了 75MHz，由此可见 Radeon 9550 是 Radeon 9600 的降频版。而降至 250MHz 的核心频率，使 Radeon 9550 可以采用成本更低的 4 层 PCB（印刷电路板）和非主动散热装置（散热片），也降低了整体价格。

PLAY!LAB 本次拿到的实际产品是斯巴达克惊天镭 9550。它采用传统绿色 PCB，整体布线清晰，做工比较精致。从 PCB 上预留的多处空焊位来看，这应该是一块可用于同系列内多种产品的 PCB。惊天镭 9550 采用一块黑色铝制散热片，完全应付散热工作的同时，也保证了用户机箱安静的工作环境。该卡采用了 8 颗编号为 K4D261638F-TC40 的三星 TSOP II 封装 DDR 显存芯片，正好组成 128MB/128bit 显存单元。由显存编号可以看出，速度为 4ns 的显存芯片具备一定的超频潜力，这无疑使惊天镭 9550 更具诱惑力。

采用 RV350 核心的 Radeon 9550，在价格体系上与基于 NV34 核心的 GeForce FX5500 处于同一阶段，我们的测试也集中在这两个市场对手之间的性能对比：

软件篇 Software

什么？触笔还能打台球

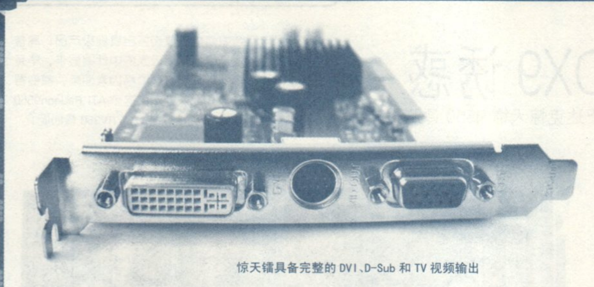
你是不是还在为 PPC 上触笔的单一功能而苦恼呢？现在不用愁了！AIM 公司出品的游戏《台球挑战》（Pool Challenge）能使你的触笔发挥另一种功能——当台球球杆！^^

该游戏采用了真实的力学模拟，能够使触笔如同真正的球杆一样击打游戏中的台球。游戏不仅提供单人模式，练习模式，还支持双人对战，并且提供 8 球制和 9 球制两种模式选择，并内置详尽的帮助信息，方便玩家迅速上手。

当然，笔者还是要稍微的提醒一下，请注意保护你的屏幕^^



初次接手此栏目，难免有不足之处，大家有好的意见、建议，或是文中存在任何技术性问题，都欢迎各位来 www.playgamer.org 游戏科技版指正，下月见哦。■（文／仙水。力）


惊天镭具备完整的DVI、D-Sub和TV视频输出

测试说明：

鉴于Radeon 9550定位于中端DX9显卡市场，我们采用了同样性价比出众的Athlon XP测试系统（详情见测试配置表），同时也可以测试Radeon 9550与NVIDIA的NFORCE主板芯片组的兼容性。

（测试配置表）

软件方面，除了标准的DX9测试软件3DMark03和AquaMark3外，还采用了《虚幻竞技场2004》（UT2004）、《古幕丽影：黑暗天使》（TR:TAOD）和《柯林·麦克雷拉力赛04》（CMR04）等DX9游戏进行测试。而"上古时代"的测试软件3DMark2001 SE，因其仅测试显卡DX8性能，不足以体现Radeon 9550的DX9性能，故仅作为辅助测试软件。所有测试中，运行分辨率均设定在1024×768像素，32位色深，并关闭所有抗锯齿功能。

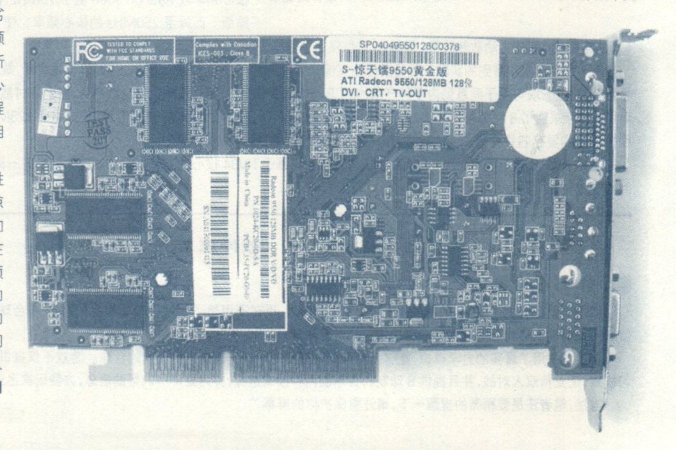
硬件配置	
CPU	AMD Athlon XP 2500+（Barton核心）
内存	Kinston DDR400 256MB（单根单通道）
主板	NFORCE 2 Ultra 400 MCP-T
硬盘	Segate SATA 8MB缓存（Silicon Sil3112 Serial-ATA控制器）
操作系统	Windows XP 简体中文版 SP1
驱动程序	
主板	NVIDIA ForceDrV4.24
显卡	ATI RV350lx（9550专用公版驱动）

测试配置表

	惊天镭9550标准频率	惊天镭9550显存超至500MHz	Radeon 9600	GeForce FX 5500
3DMark2001 SE	7880	8900	8950	8209
3DMark03	2150	2450	2470	1700
AquaMark3	16680	20050	20500	9450
UT2004	42FPS	51FPS	55FPS	28FPS
CMR04	42FPS	45FPS	52FPS	26FPS
TR:TAOD	44FPS	47FPS	50FPS	19FPS

测试得分表

从测试结果来看，由于采用和Radeon 9600完全相同的RV350核心，虽然核心频率上略低，但惊天镭9550仍然取得了非常接近于Radeon 9600的骄人成绩，更是在所有DX9测试项目中超越竞争对手GeForce FX5500，仅因较低核心频率导致在3DMark2001 SE的DX8测试中略逊于对手。由此可见，惊天镭9550凭借完整的RV350核心具备了强劲的DX9游戏性能。而当我们将它的显存频率超至500MHz后（4ns显存芯片的额定频率，因此并无任何额外散热需求，某种意义上并不算超频），惊天镭9550甚至完全达到了Radeon 9600的水平！据我们推测，之所以100MHz的显存频率提升可以弥补惊天镭9550核心频率较低的劣势，原因在于中端显卡DX9性能瓶颈是低频率显存带来的较低帧缓存吞吐能力。不过，所有使用官方驱动的ATI Radeon 9550的核心都是无法超频的，但据悉能够通过破解驱动程序文件来完成超频，我们将在后续报道中作相关介绍。



随着越来越多的DX9游戏上市，DX9性能将成为衡量一块显卡优劣的主要依据。而惊天镭9550所具备的超越对手的DX9性能，加上其显存具备一定的超频潜力（经测试，能在550MHz频率下正常工作）和配备齐全的视频输出功能，使其成为现今市场上最具性价比的DX9中端显卡。如果您想要体验DX9游戏的乐趣，同时对价格比较敏感，或有着如同我们一样的超频"爱好"，那么价格不到650元人民币的惊天镭9550应该成为您的首选！■

（文/PLAY!LAB）

注：近期获悉，ATI最新旗舰显卡Radeon X800（RV420核心）的演示Demo——Ruby被破解，所有支持DX9的ATI显卡均可运行。PLAY!LAB的测试员也顺势"BT"了一把，通过破解软件的帮助在惊天镭9550上运行了这个Demo，我们也将在后续文章中介绍实际操作方法。

毒蛇之攻击

Razer Viper 光电鼠标试用报告

就在罗技与微软以刷新率为开发重点不停发布新鼠标之时，业界另类“Razer”在创造了超高分辨率的机械鼠标 BS1000、BS2000 之后，又在今年推出自己第一款采用光电技术的顶级鼠标“Razer Viper”。这只刚刚在国内出现的“毒蛇”到底有怎样的表现呢？

大家谈论一款鼠标的好坏时常会涉及到扫描频率、分辨率等概念。

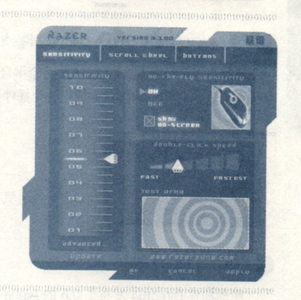
扫描频率 CPI（每移动 1 英寸所需测量次数）是一个重要指标，正成为现在专业光电鼠标领域最重要的衡量标准。众所周知，尽管光电鼠标开创了一个鼠标的新时代，但最初并未被 FPS 玩家接受。因为早期的光电鼠标在快速移动时会出现定位失灵导致的天旋地转的现象，而这一瞬间的失控放到激烈的 FPS 比赛中你可能已经被对手干掉。造成定位失灵的罪魁祸首，是早期光电鼠标有限的扫描频率难以满足 FPS 游戏对鼠标苛刻的定位要求。而 Razer Viper 每秒 2300 次的低扫描频率可能造成的定位欠准的确不太适合 FPS 玩家。

分辨率以 DPI（每英寸点数）为指标，DPI 越高，相同操作要求用户的手必须移动的距离越短。比如鼠标的分辨率为 800DPI，那么相同操作所需移动距离就比 400DPI 的鼠标短得多，很明显这会导致使用者感觉到速度差——移动距离越短，感觉上操作速度越快。由于 Razer Viper 采用安捷伦 ADNS 2051 增强型感应器，其 1000DPI 的超高分辨率导致在 FPS 游戏中移动速度过快。轻轻一动，鼠标就会跑到屏幕的另外一边去，在游戏中就有可能来了个“托马斯全旋”。所以这种超高的分辨率更适合 CAD 用户或是爱好即时策略游戏要经常进行“微操”的玩家。

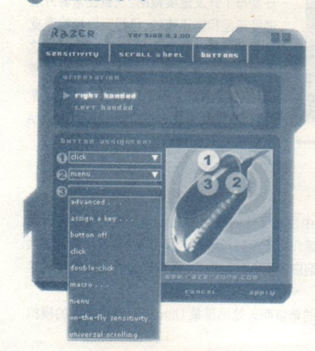
出色手感 + 完美驱动

Razer Vipe 外壳采用了 ABS 工程塑料，外型则是对称式设计，以便左右手都适用。半透明的外壳和滚轮会在光线暗淡时发射酷劲十足的光芒。由于 Razer Viper 的按键部分采用了内凹设计，凹槽可以让用户更精确地定位自己的食指和中指，大大增强了手掌乃至手指对鼠标的掌控度，凹槽适中的深度则加强了手感的舒适度。Razer Viper 还采用侧面防滑橡胶和皮革质地的按键以防止附着在鼠标上的油渍和汗渍影响到使用。

Razer Viper 的专用驱动成为发挥其 1000DPI 超高分辨率的唯一武器，并能对鼠标灵敏度进行十分细致的调节，甚至还可以在后台运行驱动设置程序后，直接按下预先设置好的鼠标滚轮键调节滚轮精确度，大大方便了需要随时调整鼠标各种设置的用户（比如即时策略游戏玩家）。



性能测试



首先测试 Razer Viper 在各种鼠标垫下的兼容性。参测的鼠标垫包括铝质鼠标垫、玻璃鼠标垫、聚合物鼠标垫以及布鼠标垫，基本涵盖了当前主流鼠标垫类别。通过测试，Razer Viper 在各类鼠标垫上的适用性表现良好，不过在 Steelpad 4D 的光面端上出现了快速移动容易导致鼠标指针延迟的现象。总体来说，我们的毒蛇“不挑食”。

在软件及游戏测试部分，笔者使用了 Photoshop 7.0 的磁性套索抠图工具、《反恐精英》以及《星际争霸》进行操作测试。结果是：无论图形设计或是即时策略游戏，Razer Viper 的 1000DPI 超高分辨率带来的移动高速成为这些软件用户的福音。但同时，Razer Viper 的过高分辨率与较低扫描频率让这款产品成为了 FPS 玩家的“噩梦”：在《反恐精英》中笔者尽管把鼠标移动速度调到了较慢值，Razer Viper 依然表现出了惊人的移动速度，几乎无法进行稍大幅度甩动鼠标的动作，轻微移动鼠标就会出现光标准心“找不着北”的情况。

虽然罗技微软两大“流派”占据着鼠标外设市场的大半分额，但是正如其名字一样，Razer（剃刀）所表现出来的另类风格以及 Razer Viper 这款拥有 1000DPI 超高分辨率所带来的“毒蛇般迅猛攻击速度”的鼠标的确让人记忆深刻。高速加上舒适的人体工程学设计，对于适用人群非常具有诱惑力。不过那些 FPS 玩家们可要失望了，因为 Razer Viper 对于他们真正成了“危险的毒蛇”。■（文/年糕）

这个平淡的6月

■模拟器快报200406

模拟器界还是一如既往的发布这个发布那个，以笔者的眼光来看，都是一些无关痛痒的东西。唉，什么时候PS2和NGC模拟器才能完美？什么时候DC模拟器能有像样的作品？什么时候……还是放下牢骚，看看这个月的模拟器新闻吧：

PCSX2模拟器插件GSdx9发布

在此之前PCSX2刚发布了0.6版本，但并无实质性的突破。倒是与其相关的插件让人为之眼前一亮。在NGEMU的网站上，Gabest（如果大家留心一下话，就知道这个人是字幕软件VOBSUB的作者）分别公布了《VR战士IV》（Virtual Fighter 4）和《街头霸王EX III》（Street Fighter EX 3）的游戏截图。从画面来看，模拟器的贴图接近完美。不过不要高兴太早，现在困扰模拟器最大的问题还是速度（不到5帧/秒），如果作者能把模拟器的速度提升上去的话，相信过不了多久，大家就可以在电脑上享受PS2模拟器了。





PS2emu

一个仍活着的PS2模拟器。因为某种原因而停止开发的PS2emu再次被提上日程。作者只发布了一个Alpha版本，从运行界面来看程序还处于比较初级的状态。和PCSX2比起来，无论界面还是运行效果，这个模拟器都显然简陋得多，不过它的速度优势是PCSX2所不能比拟的，虽然只有可怜的每秒10帧，但也是快了PCSX2一倍。如果能把这两个模拟器的优点揉和一下，笔者真的要高兴得跳起来了！官方网站：ps2emu.efx2.com/index.php

Pete的Dsound的插件1.8发布

同时更新了Windows和Linux两个平台的声音插件，此插件可以应用在所有带插件的PS模拟器上。甚至可以用在ZINC模拟器上（Sony ZN1/2基板模拟器），使用的时候只需要把这个插件更名为sound.znc。下载地址：www.pbernert.com

PPC上的PS模拟器FPSE

作为一个PS模拟器，FPSE显然没有EPSXE或VGS的名气大，仅仅是因为成功模拟《寄生前夜II》而有那么一点点的名气！笔者是没有狗子那么喜欢PPC的，如果大家有PPC的话不妨尝试一下。

N64模拟器方面

图形插件Direct64发布了0.5的Alpha版本，此版本专门针对DX9显卡作优化，主要更新如下：

1.更新OpenGL和DX9图形编程接口；
2.支持改进的图像深度；
3.支持改进的图像色彩；
4.更新了的混合像素引擎。

推荐使用N64模拟器和拥有DX9的显卡的玩家更新。下载地址：www.emulation64.com

一个新的DC模拟器



这个叫做Chanka的DC模拟器近日发布了开发进度截图。从截图来看开发进度还是相当迅速的，已经可以模拟商业游戏了。这又让我们想起了Icarus，在这个模拟器发布之初也曾经被大家寄予厚望，作者频繁的公布游戏截图吊足了玩家的胃口，但从未发布模拟器，但愿Chanka不要步Icarus的后尘。

NGC模拟器Gcube

也许是因为受了Dolphin这个NGC模拟器的影响，作者Monk也赶来凑热闹，在NGEMU的论坛中发布了他的处女作Gcube。但遗憾地告诉大家，这个模拟器并没有前者的完成度高，还不能运行商业游戏，只能运行一些Demo。也许大家要问，干嘛介绍不能运行游戏的模拟器？笔者只是希望大家能给这些模拟器作者更多支持——正是因为他们的努力，才有了今天模拟器界百花争鸣的局面。我们应该不断鼓励他们，希望他们能尽快的完成这些作品。参考下载地址：www.ngemu.com/forums/showthread.php?t=51224

这个6月，平庸中给人些许期待。现在的NGC模拟器似乎进度比其他主机的模拟器要快，笔者真的希望明天就出现象UltraHEL这样完美的模拟器，到时候真是做梦都会笑了^^。欢迎大家到www.playgamer.org的模拟器版交流。■（文/choko）



老朋友带来的新惊喜！

GeForce 6 系列显卡技术分析

2004 年 4 月 21 日，北京展览馆。当 PLAY!LAB 的测试员们来到即将发布 GeForce 6 系列显卡的学术报告厅门前时，顿时被眼前人手一个的荧光绿色时尚背包吸引，原来这是主办者 NVIDIA 为所有与会者准备的神秘礼物。（拿着眩目的背包，测试员 A 对测试员 B 小声说到："NVIDIA 要给我们惊喜啊！"）

2002 年秋天，NVIDIA 用花费数亿美元（研发、宣传）打造的显卡和可爱的精灵小姐 Dawn，教会了我们什么是 GeForce FX 和"影院级"效果。然而第一款 GeForce FX 显卡 FX5800 Ultra 因为设计和决策上的一些失误，导致被竞争对手大幅超越。

注：由于 NVIDIA 在 FX5800 Ultra 的制程上犹豫不决，导致产品推出时间落后于采用 0.15 微米的同级别 DX9 显卡 Radeon 9700 Pro 近半年之久！而推出之后又因为台积电不成熟的 0.13 微米制造工艺，造成 FX5800 Ultra 核心发热量居高不下，也为它那巨大的散热装置赢得了"电锯"这个不雅的称号。因为 FX5800 Ultra 仅仅采用 128bit 显存位宽，为了保证带宽不得不采用价格昂贵的 DDR2 显存，这也使它的价格居高不下。此外，GeForce FX 系列的 Pixel Shader2.0 全精度模式也导致了 GeForce FX 系列显卡在当时诸多采用 Pixel Shader1.4 像素引擎的测试程序中全面溃败——虽然这并不代表 GeForce FX 显卡性能不强，但 NVIDIA 在普通消费者眼中第一次在速度和画质上同时输给了竞争对手。

很快，NVIDIA 推出了大幅改良的 NV35 系列高端显卡 FX5900、FX5950，在与对手的竞争中抢回一部分阵地。更重要的是，凭借新的中端显卡 FX5700 和 FX5900 XT 的优良表现，连同早先推出的 FX5200、FX5600 系列，NVIDIA 很快占领消费群体最为庞大的中低端市场。毕竟，一款具有"影院级"效果和硬件完整支持 DX9 的中端显卡对于普通消费者是非常有吸引力的。从市场中的 FX5600 断货和 FX5700 与 FX5900 XT 的热销就可以看出，NVIDIA 的 GeForce FX 显卡品牌已经深入人心。

而当现在 NVIDIA 推出最新的显卡时，却悄悄将显卡名称改回 GeForce，去掉了"FX"字样。NVIDIA 创始人兼 CEO 黄仁勋先生的解释是："这是为了让名字更简单。GeForce 是我们的核心品牌，它已经深入人心。从技术与市场两方面来讲都更容易为玩家接受。"这的确是一个好主意，因为"GeForce"曾经代表了玩家心中的最令人热血沸腾的显卡：第一块具备硬件 T&L 的消费类显卡 GeForce 256；第一块拥有每秒 10 亿像素填充率的显卡 GeForce 2 GTS；第一块被称为"穷人的劳斯莱斯"的显卡 GeForce 2 MX；第一块展现硬件可编程像素引擎带来的逼真水面效果魅力的 GeForce 3……

但这不免让人产生疑问：难道 NVIDIA 放弃了"影院级"效果？当然不是！GeForce 6 系列带给我们的将是更加强大、效果更加逼真的"影院级"震撼！

重生的 CineFX 3.0 带来更加完美的特效

NVIDIA 曾经竭力宣传 "能够创造好莱坞电影般的游戏效果" 的 CineFX 技术，并且在 GeForce FX5800 Ultra 的演示 Demo 中让我们见识到了 NVIDIA 千娇百媚的"电影明星"Dawn 小姐。然而随着 GeForce FX5800 Ultra 的"半陨落"，第一代 CineFX 并没有给玩家留下一个好印象。虽然改进了的 CineFX2.0 随着 GeForce FX5900 家族逐渐普及，但如同它的前辈，CineFX2.0 因为采用了超前于当时绝大部分评测软件和游戏使用的像素引擎，造成实际效果不佳，得分不高，也没有引起 NVIDIA 预期的轰动。现在，随着微软即将推出 DX9.0c，GeForce 6 系列的 CineFX3.0 已经重生！

DX9.0c 的 Shader Model 3.0

微软一直迟迟不肯发布 DX10 就是因为真正的 DX9 尚未完成。在即将发布的 DX9.0c 中，最重要的技术就是 Shader Model 3.0。而 GeForce 6 系列支持的 Pixel Shader 3.0 和 Vertex Shader 3.0（可编程像素引擎和顶点引擎）则是 Shader Model 3.0 的核心技术。可以说，GeForce 6 系列是最先完整支持 DX9.0c 特效的显卡。

Vertex Shader 3.0



新的 Vertex Shader 3.0 较之早先的 Vertex Shader（顶点引擎，在 3.0 版本之前都不是可编程的）增加了哪些新技术呢？首先是位移贴图（displacement mapping）功能，从此 Vertex Shader 单元也可以直接将纹理信息映射到相应的顶点去，独自完成密集的物理顶点和建模计算，可以用更逼真的纹理和更短时间来实现更加真实和复杂的物理模型。而 GeForce 6 系列满足 Vertex Shader 3.0 规范的单周期 4 个贴图取样器标准，能够完全应付目前及未来一段时间内任何复杂的顶点贴图程序。它所带来的就是各种拟真的粗糙的动物皮肤或者人类的皱纹的纹理效果，以及更加真实的水面。而这些计算如果放在以前的 PC 系统中则必须通过 Pixel Shader 中的凸凹贴图（Bump mapping）"代劳"或者干脆由 CPU 完成，那足以让你面对幻灯片一样的游戏画面垂头丧气——除非你能够忍受恐龙的皮肤像长期使用 SK-II 一样光滑~

Vertex Shader 3.0 的另一大改进就是无限长度的指令槽！过去游戏程序员要实现一个复杂效果，必须顾忌到 Vertex Shader 对指令槽长度的限制（单一程序最多 256 条指令），所以只好编写多个渲染程序协同完成一个任务。而无限的 Vertex Shader 指令长度意味着程序员可以编写任意复杂的渲染程序来达到他们所能想象到的任何华丽效果。而显卡在运行时也不用为不断切换程序所带来的低下的效能所困扰，整个系统资源也因此得到解放。看看 GeForce 6 系列显卡演示程序中人鱼 Nalu 那一头秀发在水中随波荡漾，以及透过海水的光线映在她的身上等等效果，简直是太棒了！相信很快随着此技术为游戏制作者应用，真正"影院级"的特效就不仅仅只能在演示程序中看见了。

Vertex Shader 3.0 中还有一项新增加的特效——顶点着色器复用流分频器（Vertex Frequency Stream Divider）。通过它，显卡可以实时渲染大量动作各异、栩栩如生的模型。这种技术，为今后在即时策略类游戏中展现宏大的千军万马的战斗效果提供了硬件上的可能。

Pixel Shader 3.0


Model courtesy of De Espona Infographica

您一定还记得,第一块支持 DX8 中 Pixel Shader(像素引擎)的显卡就是 NVIDIA 的 GeForce 3,而如今 GeForce 6 系列率先支持的 Pixel Shader 3.0 又给我们带来了什么呢?

如同 Vertex Shader 3.0 一样,Pixel Shader 3.0 的一大特性就是无限的指令——程序员不用再局限于 96 条指令中,从而可以完全从硬件限制中解脱出来,这和之前提到的 Vertex Shader 3.0 中无限指令的效果相似,不同的是,Pixel Shader3.0 是更高级、更精细的"像素级应用"。

新的 Pixel Shader 3.0 中,GeForce 6 系列显卡可以在毫无性能损失的前提下采用电影行业标准的 32 位浮点运算,使我们能够看到即时演算的"影院级"效果的游戏画面,这得益于 GeForce 6 系列先天的 32 位浮点运算能力。当然,在某些需要大容量帧缓存的应用中,程序员可以采用目前游戏中占主要地位的 16 位浮点运算程序来节约显存空间,可见 GeForce 6 系列拥有更全面的兼容性。NVIDIA 表示,通过这种新技术,在自己的 PC 上即时演算一部帧缓存高达数 GB 的《海底总动员》离我们已经不远了!

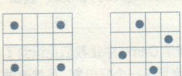
Pixel Shader 3.0 的众多特性中,还有一个多渲染目标(Multiple Render Target)技术,它通过将每像素的数据保存到不同的缓冲区,来实现几何渲染后复杂光照的一步到位。这种技术也叫延期着色(deferred shading),它使得游戏中渲染步骤减少,提高了效率,也就意味着画面更加流畅——在不损失画质的情况下。

此外,Shader Model 3.0 还支持大量提供"影院级"效果的特效,比如让即时演算画面拥有接近照片质量效果的"全局照明"(Global illumination)、不影响性能前提下提供随观察点移动而变化的丰富阴影效果的"环境和地面阴影"等等。

OpenGL 1.5

除了引入 DX9.0c 中的 Shader Model 3.0,CineFX 3.0 还支持最新的 OpenGL 1.5。虽然如今市面上充斥着大把的 DX 游戏,但是千万别忘了,id 的《毁灭战士 III》(DOOM3)可是仍然采用 OpenGL 接口的哦!仅凭这一点,足以让所有 FPS 铁杆不敢轻易忽视 OpenGL 1.5 了!

源自 3dfx,但更加强大的智能采样 3.0

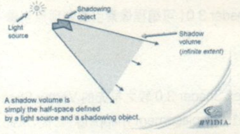


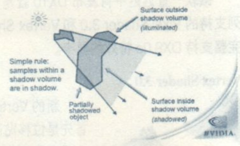
NVIDIA 的显卡在全屏幕抗锯齿(FSAA)技术上一向不如 ATI 显卡,而 GeForce 6 系列终于让我们看到 NVIDIA 在提升画质上的决心:结合过去的超级采样算法,加上 GeForce 6 系列引入的全新旋转栅格抗锯齿采样算法,脱胎为智能采样 3.0(IntelliSample 3.0)。

与 NV3X 核心采用的正方形四点采样抗锯齿算法相比,新的旋转抗锯齿采样算法提高了三角形覆盖取样点的比率,可以获得比正方形四点采样更精确的色彩结果。当年 Voodoo 5 的抗锯齿效果优秀正是得益于此技术,后来的 ATI RV3XX 核心显卡也采用了此技术。不同的是,GeForce 6 系列凭借 Pixel Shader 3.0 中无限长度的指令,使得 GeForce6 的抗锯齿采样精确度超过任何对手!

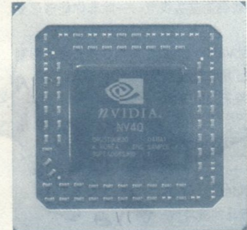
UltraShadow II 技术使完美的动态阴影不再遥远

通过最新的 UltraShadow II(加速阴影计算)中的蜡板(Stencil)技术,开发人员无须编写冗余的程序来表现动态光影中多余的贴图操作和色彩更新,从而在实际画质无损的情况下大大节省效能,提升速度。同时 UltraShadow II 能够让 GPU 无需计算动态光源中的多余信息,从而提供 4 倍的阴影锥(shadow volume)效能提升。也正因此,我们完全可以凭借 GeForce 6 系列显卡体验《毁灭战士 III》中那近乎完美的动态光影效果(一个复杂场景中,有一个或多个动态光源,其展示出来的光影效果几可乱真),而画面依旧流畅。





不可能完成的制造任务



这就是那个集成了 2.22 亿晶体管的"怪兽"

所有这些技术都建立在强大的硬件制造工艺上,看看 GeForce 6 系列创造了什么纪录:

如果很难想象 GeForce 6 系列核心的 2.22 亿晶体管是个什么概念,那么我告诉您这等于 Intel Prescott 核心奔腾 4 和 AMD Athlon 64 两块 CPU 晶体管的总和,您一定就清楚了。

这一次,NVIDIA 终于选择了 IBM 成熟的 0.13 微米工艺,凭借其逻辑电路冗余技术(通过备份电路和自动纠错电路设计,使采用逻辑电路冗余技术设计的 GeForce 6 核心具备自我修复功能),保证了极为复杂且高频率(400MHz)的 GeForce 6 核心的良品率。这种技术也将应用在未来索尼 PS3 的核心处理器 Cell 和 IBM 自家的 Power 4 处理器。

此外,GeForce 6 核心采用全新设计的能够 4 倍运算的超标量 16 条渲染管线(最低端的 GeForce 6800 普通版为 12 条),像素填充率高达每秒 6.4GB。采用同频率下较 DDR/DDR2 显存电压更低的 GDDR3 显存,使得 GeForce 6 系列具备高频率显存(550MHz DDR,等效于 1.1GHz)带来的超大帧缓存吞吐能力(显存带宽达到空前的每秒 35.2GB)。事实上,电气性能更佳的 GDDR3 显存还给用户带来无尽爽快的超频体验!

从“人狼先生”到“人鱼小姐”

如今，消费类数码产品越来越接近普通人的生活，“数字化生活”的口号越来越响，传统的电子产品厂商纷纷向消费类数码产品市场进军。一直以来，在显卡的数字多媒体化道路上，ATI 以其 All In Wonder Radeon 系列显卡出色的多媒体功能将 NVIDIA 甩在身后。看来 NVIDIA 这次是卯足了劲，干脆在 GeForce 6 系列核心中整合了视频处理器！要知道，此前的所有号称具备多媒体视频解码的显卡都必须依靠 GPU 外单独的芯片来完成这些功能的！

GeForce 6 系列集成的视频处理器(Video Processor)还具备独立可编程视频处理能力，能够替 CPU 分担大部分的视频编码任务，并支持现行和未来的各种主要视频编码格式和高带宽视频内容保护(HDCP)技术，能够实现 MPEG2、MPEG4(DiVX、Xivd)、WMV9(HDTV 标准)的硬件编码和硬件解码。

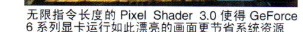
此外，据称 Adobe 公司已经决定在未来的视频编辑制作软件(例如 After Effect)提供对 GeForce 6 系列显卡的优化，以充分利用其可编程视频处理器提高视频特效后期处理、非线性编辑方面的性能，估计其它几大著名的视频编码软件及解码回放软件都将在不久后加入这一行列。

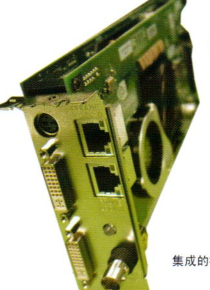
还记得 GeForce 4 Ti 系列显卡发布的时候，NVIDIA 为显示它们强大的硬件机能准备了形象强悍的人狼形象演示程序；为了配合 GeForce FX5800 Ultra 的“影院级”效果，NVIDIA 又为我们带来了 Dawn 小姐；而现在，更加唯美的人鱼 Nalu 再一次将我们带进更加炫目的 NVIDIA 的电影世界！NVIDIA 的好莱坞就在我们眼前。


这便是集强大技术于一身的人鱼宝贝——Nalu



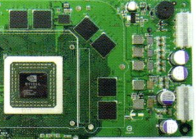

《毁灭战士 III》中趋近于完美的动态光影效果


无限指令长度的 Pixel Shader 3.0 使得 GeForce 6 系列显卡运行如此漂亮的画面更节省系统资源



集成的视频解码器让 NV40 的专业显卡具备更强的影视编辑能力

老朋友，新惊喜！



GeForce 6，就像一个一年半不见的老友，当他回到你的身边，带给你的除了那熟悉的一切，还有远行归来的无限惊喜■(文/PLAY!LAB·狗子)

热烈庆祝网龙（中国）公司成立五周年！

